HKABC ABC

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1998年12月6日
89

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

最新最快
ARMORED CORE—MASTER OF ARENA
最新畫面

追擊報道
港日遊戲店迎接Dreamcast的第一天

KONAMI、FROM SOFTWARE、ATLUS
最新Dreamcast遊戲全面曝光

N64《薩爾達傳說64》一期爆機攻略

每本港幣35元

二大究極附錄

至IN娛樂之選
Players Zone Vol.8

DC注目之作
VIRTUA FIGHTER 3tb
攻略入門



日劇女星大競演
歐亞列車殺人事件

攻略夠徹底
盜墓者 III
MEDIEVIL
凝望騎士 R 大冒險編
POPOROGUE

KONAMI 人氣手提機
DUNGEON QUEST、BEAT MANIA 先睹為快

4 895011 310899



第八十九號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）



生於 11 月 27 日……

第一時間送上爆機攻略

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家特區

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

附錄 1
PLAYERS ZONE

附錄 2
VIRTUA FIGHTER 3tb 攻略入門

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618

◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、小健健、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、MS、積奇、非洲、酒井明樹、古拉拉_B、天草四郎時貞
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆封面設計／ANDY LEUNG
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

STREET FAXER II Turbo

BY：J.J 協力：米奇

全港最大遊戲店「E2」本周開幕

十二月三日，一間可說是全港最大的遊戲店在銅鑼灣時代廣場9樓正式開幕，這間名為「E2」的遊戲店佔地4000千多尺，寬敞的地方除了售賣各種行貨遊戲和精品之外，還有很多試玩台，讓來客盡情試玩。此外你還可以在這店找到一些在一般遊戲店找不到的設施，例如集合很多舊機的「迷你博物館」和一個讓來客隨時查閱的遊戲資料庫，店裏還設有一個讓來客聚腳的小小咖啡座。據「E2」的經理卓先生表示，他們希望以這間充滿創意的遊戲店，改變大眾以往對電視遊戲的負面印象，讓他們認識到電視遊戲不單可讓人鬆弛神經，更是促進人際關係的途徑。這個星期有時間的話，不妨到這裏逛逛看吧。(米奇)



DC再有大作宣布延期

SEGA新世代主機「Dreamcast」推出初期便售清了首批15萬部，可以說是一個好的開始，但隨着較早前《SEGA RALLY 2》等多個遊戲要延期發售後，在12月2日他們又再宣布有兩個作品延期發售。

這次延期的遊戲分別是《神機世界Evolution》及《Blue Stinger》。《神機世界Evolution》由12月23日延至99年1月21日、而最初原定於12月3日推出的《Blue Stinger》，剛剛才宣布延期至99年1月14日不久，現在又改為99年3月中旬預定。

就12月而言，以上兩隻本來都是DC用家期待的大作，現在整個12月真正可觀的似乎只剩下《SONIC ADVENTURE》，但願不會因此而影響DC的銷路吧。





WONDERSWAN攻勢開始

BANDAI預定在明年3月推出的手提遊戲機「WONDERSWAN」，最近又有新消息公布了，今次所公布的，是一系列會和主機同時發售，又或是預定會在3月內推出的遊戲名稱，若然到時真的能順利推出，相信不難會有一定的銷量。







與主機同時推出遊戲（3月上旬）
GUNPEY（KOTO／PUZ／1980日圓／8M／16K EEPROM／可對戰）
陸行鳥的不思議迷宮（BANDAI（協力：SQUARE）／ARPG／3800日圓／16M／256K SRAM／可對戰）
電車GO！（TAITO／SLG）
新日本摔角鬥魂烈傳（TOMY／FIG）
WONDER STADIUM（NAMCO／SPG／3600日圓／8M／64K SRAM／可對戰）

3月中旬推出遊戲
信長之野望（KOEI／SLG）
PUYOPUYO通（BANDAI／PUZ／3600日圓／8M／可對戰）

3月下旬推出遊戲
SD高達EMOTIONAL JAM（BANDAI／SLG／3800日圓／16M／256K SRAM／可對戰）
數碼暴龍Ver.WS（BANDAI／SLG／3800日圓／16M／256K SRAM／可對戰）
登龍門麻雀（KOTO／PUZ／1980日圓／8M／16K EEPROM／可對戰）

美國上議院議員砲轟暴力遊戲

2名美國上議院議員在12月1日，在華盛頓一次公開場合中表達了他們對暴力遊戲過激化傾向所感到的危機。

民主黨的Joe Lieberman議員指出，「最近的遊戲不單是殺戮或虐殺，愈來愈多拷問之類的作品推出」，而他更與同屬民主黨的Herbert Kohl議員一起，在這場合中發表了一份有關電腦遊戲的周年報告「Video and Computer Game Report Card」。

在今年的報告中，較受批評的是有關網上的遊戲廣告，兩位議員指遊戲生產商採用煙草業慣用的技量，故意將一些適合成年人的遊戲向未成年人仕宣傳，例如在「Sports Illustrated for Kids」的網頁中，就有着《Resident Evil 2（生化危機2）》的廣告，甚至是《Carmeggedon》寫着「有如用斧頭殺死嬰兒般簡單」標語的廣告……兩人後來更將遊戲作品的暴力性與去年美國發生的校園開槍事件拉上關係。

另一方面，代表遊戲業界的團體IDSA則馬上對這種說法提出反對，認為這報告書只針對少數遊戲，卻令人對整個業界有一個不好的印象，他們更提出自己調查得來的數字，表示對電視遊戲有興趣的有3分2是成年人，而指定只適合成年人的遊戲亦只佔全遊戲總數的一成以下。



◆即使是遊戲雜誌內的廣告亦一樣有很強的暴力傾向。

寵物小精靈劇場版新作重槌出擊

在香港剛開始播映不久的日本超人氣動畫「寵物小精靈POCKET MONSTER」，自從今年暑假在日本上映的電影版賺過滿堂紅後，剛剛又發表會在明年夏天上映新一輯電影「POCKET MONSTER幻之POCKETMON『X』爆誕（暫名）」。

新的電影版故事將圍繞被稱為海神的神秘POCKETMON「X」而發生，特徵是會大量使用CG效果；在製作費方面，這一次會是前作兩倍的7億日圓，雖然聽起來好像很驚人，但只要你知道其前作的票房收入是41億日圓、觀眾人數達585萬人次後，相信也會同意這投資是物有所值的。

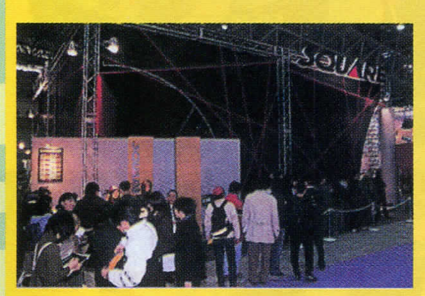
其實日本的電影很多時也是票房毒藥，所以整個業界都很希望利用這種大製作來刺激觀眾的入場意欲；若POCKETMON在香港能成為熱潮的話，說不定也會有欣賞這電影版的一天？



任天堂年尾廣告費1億3千萬美元

雖然有不少人認為《薩爾達傳說》已經是N64的最後殺着，但任天堂剛似乎不是這樣想，至少在美國任天堂最近公布的數字中，就表示今年用在聖誕新年檔期的廣告費會達1億3000萬美元（即接近10億港元！），這意味着任天堂對N64仍然是信心十足的。

日本幕張舉行CG軟件展示會



11月25~27日期間，日本的幕張展覽館舉行了一次CG軟件展覽會「Content Creation＋NICOGRAPH98」，其中SQUARE及NAMCO這兩間著名遊戲廠商，便在會場上播放了其受歡迎作品的CG片段。

SQUARE所播放的，除了有預定明年2月11日發售的《FINAL FANTASY VIII》片段外，亦播出了預定2001年上映的電影「FINAL FANTASY THE MOVIE」內一個舞會的場面，其幾可亂真的CG水準實在令人嘆為觀止。



至於NAMCO則示範了他們在其作品中所用的CG技術，其中在《鐵拳3》的示範中，便以一個裝上了感應器的機械人示範即時以3DCG表現人物動作的技術。

N64陪你訓3日2夜收1000日圓？

在日本經營錄影帶．CD租賃店「TSUTAYA」的CCC公司，由11月27日開始，和任天堂合作在其950間連鎖店中的30間，提供租用N64新作《薩爾達傳說》的服務，而且更是會連同N64一起租出，租金則為1000日圓3日2夜。

雖然CCC過往亦有和SCE合作讓顧客免費借用《HELLO KITTY Cube De Cute》體驗版，但租出「實Game」則還是第一次，據CCC的宣傳報透露，遊戲軟件一直是他們希望可以成為出租商品的東西，而對任天堂來說，亦很希望能利用《薩爾達傳說》開拓新的用家層面。



反觀香港的市場，租GAME這門生意自紅白機時代已經存在，但就似乎一直也沒有由主機生產商參與的租GAME店，不知遲點會否有租PS或DC遊戲的店子出現？

任天堂山內社長2001年引退

就任達50年，已達71歲的任天堂社長山內溥，最近表明會於2001年引退。對於2000年11月會遷往新大樓的任天堂，山內社長似乎亦很希望能踏足這所新建築物來作為社長生涯的一個終點。

任天堂在99年財政年度的純利創了6年來的新高，而山內社長就認為到2000年尾，將會很清楚知道現時的戰略是否正確，因此大部份人都相信其引退時期會是2001年6月，至於在引退之後，山內社長表示不打算就任為會長或董事，亦希望能在2000年決定其繼任人選。

薩爾達傳說聖誕前賣250萬隻

任天堂在上星期承認為其新作《薩爾達傳說》的受歡迎程度超出預期想像，以致出現了供不應求的狀況，但亦同時表示已準備好應變措施，在美國任天堂方面，便保證在平安夜之前會將總發行量增至250萬盒。

這遊戲在正式推出前的預定數目達50萬盒，是以往最高預定數目的3倍，至於香港方面雖然現時貨源及價錢已緩和下來，但在推出當日，就曾一度被炒至700元的高價，而且亦缺貨了一段時間，就連N64主機的價格亦因為這遊戲的推出而有所回升，似乎比DC早一星期推出的戰略相當成功，到底其實際銷量會否創下一個新紀錄？



《櫻大戰2》在「第3回ANIMATION神戶」獲獎

在剛過去的11月30日，日本方面舉行了「第3回ANIMATION神戶」的頒獎儀式，而SS遊戲《櫻大戰2~求你不要死~》及OVA《櫻大戰~櫻花絢爛》同時奪得了其包裝部門獎。

「ANIMATION神戶」本身是個以日本動畫作品為對象，表揚優秀人物或作品的選舉，這次便是以97年9月至98年8月間發表的作品及有關人仕為候選名單，而今次《櫻大戰2》獲獎，據說是評判認為這作品在人設、故事、CG及遊戲性上有一個高次元的融合，加上除遊戲外還有OVA及音樂劇等多方面宣傳，因此才將這最佳包裝獎頒給她。



◆獲獎的《櫻大戰2》在銷量方面亦証明了她的成功。

《電車GO！2》改期明年3月到站

TAITO原定於12月10日推出的火車操控SLG《電車GO！2》，繼不久之前改期為12月17日後，現在又再延期至99年3月18日，而其兩個特別版本，當然亦會同時延期，原本打算在聖誕假期開車的夢想，現在變成要過了農曆新年才可達成了。



PlayStation大月曆／月曆咭送比你！















各位PlayStation fans：

聖誕快到了！這是我全年最鍾意的節日，在寒冷的季節，和至愛去吹吹海風，相擁凝視這流星雨下的玻璃之城，更為璀璨閃爍，便勝卻御人間無數。而聖誕節也是全年的PlayStation勁作面世之時，我們準備了兩款附有特別手掣的遊戲套裝（電車GO！2及R4），以及四款送T恤的勁作（R4、陸行鳥、太空激鬥、高達），T恤仲係美國名廠制作，十分有紀念價值，送禮自奉皆相宜，免費跟game送，千祈咪比錢比D無良商人買呀！部份game更奉送聖誕咭添！售價及日期請參閱雜誌。

你們買了出年的月曆未呀？我們為你們準備了20吋×30吋的限量PlayStation月曆，將於十二月在七間特許店(Pro Shop，Game Shop和頑皮小子)，購買滿$500以上，就有機會得到這個大過海報的月曆，陪你迎接1999年啦！

如果你沒有月曆，我們都準備了月曆咭，可以放在銀包里，一套六款，有R4、古惑狼3、高達～馬莎、拳王等等經典遊戲，十二月開始，每週都有一款新咭，在港九各大售賣PlayStation的GAME店舖隨PlayStation遊戲送出，集齊一套，價值連城！

PlayStation禮品裝！

上次我告訴你們十二月我們會送PlayStation大掛曆和年曆咭，依家有得睇啦！今次公佈的是將在十二月三日發售的新鮮熱辣的《R4》啦！這次要多謝Namco借出這麼精美的《R4》圖片，第一次送給香港朋友！另外在十二月十二日至十六日期間，則會送出《KOF97》的年曆咭。



心水清的你可能留意到，特許店本來只有七間，為何我又話八間？其實是多了一間E2！點解叫E2？全名叫Electronic-entertainment Expert！她將是全亞洲最大的GAME舖，面積四千尺，位於銅鑼灣時代廣場九樓。要跟上潮流，就快D去Check下啦！123——十二月三日就開幕啦！





由十二月開始, PlayStation禮物一浪接一浪！現凡在八間特許店(Pro Shop、Game Shop、頑皮小子、E2)，均可購買到以下禮品裝：

PlayStation隨身袋套裝：HK$338

包括一個手制、兩個記憶咭及一個放得落PlayStation主機的時款隨身袋！

PlayStation CD套贈品裝：HK$250

包括他媽哥池遊戲及一個記憶咭，以及一個放CD／game碟的CD套！

快 D 投票啦！選出你的至愛 game！

1998年快結束了，小弟唸到一個沖喜的「橋」，比大家開心下。自去年SCEH成立後，大家玩game方便了很多，因為行貨又快又靚，價錢合理，在過去一年帶給大家唔少開心的回憶——

你記得邊隻game令你廢寢忘餐嗎？
邊隻game令你望眼欲穿，牽腸掛肚嗎？？
邊隻game令你喜出望外，興奮莫名？
邊間game廠從未令你失望？
你最欣賞邊間PlayStation特許經銷店？
你參加過那次SCEH舉行的活動，而感到十分開心？

請填好以下的表格，於十二月十五日之前，寄往SCEH信箱，結果將於十二月尾公佈，答中三至七條者，均可得到SCEH送出的禮品，如《古惑狼》聖誕咭、1999 PlayStation大掛曆、1999年曆咭等等。

1998年PlayStation行貨遊戲大獎：

1998年PlayStation行貨遊戲最具創意獎：

1998年PlayStation最受歡迎的遊戲類別：

1998年PlayStation最佳軟件廠家：

1998年PlayStation最受歡迎遊戲人物：

1998年服務最佳PlayStation特許經銷店：

1998年最受歡迎的SCEH活動：

姓名：

年齡：　　電話：

地址：

請寄: 尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong (SCEH)。

SCEH信箱回覆

Akio：

你好！這是我第一次來信，以往我對貴公司的表現非常欣賞，但今次真的有一些不吐不快的意見要提出，望君接納。

1.我現已擁有五部的電視遊戲機，當然包括了PlayStation。記得起初買貴公司的產品是因為當年的《FFVII》的推出，自此以後，貴公司果然不負眾望，不斷的推出新遊戲，而且質素大部份都是高水準之作，又鑑於我自己是一個RPG迷，所以凡貴公司所推出的RPG遊戲我都有買下，雖然三四百元的遊戲看起來是昂貴了點，但質素已值回票價，因此無論怎樣我都會儲錢購買，而且我家超過二十隻的PlayStation遊戲全都是正版。

2.最近，我又買了BANDAI的《SD高達G世紀》，但說到這隻遊戲，我真是從未用過下列的方法去購買。首先在這遊戲推出之前，我對此遊戲的認識非常之少，因為從那些GAME書上所刊載的圖片，只知道那些MOVIE非常漂亮，但根本不知道其它方面的質素，連累我在GAME推出後不斷去找此GAME，起初大部份貴公司的代理都說沒有貨，但最終我也買到了，不過要逐間代理的電話去查，而且要我由黃大仙走到銅鑼灣去買，因此我希望貴公司對遊戲的宣傳，講解方面下苦功！如宣傳單張講解太膚淺，看到的圖片都很少。

3.另外有關《Star Ocean the Second Story》的意見，起初我以為你所說的金咭是金色的，嚇得我差點向這遊戲的購買商討回，但我知道此遊戲是有特別版的，是否真有其事呢？

4.最後，這是我感到最迷惑的一件事，便是《Metal Gear Solid》，請問你們是否說過此遊戲是有$555的Special Edition的嗎？我就是因為這樣才去代理商店訂購的，但當此game推出後，我立即去取貨時，店員說已取消了，只有水貨，而且炒至二至三倍價錢（最高為$1980），在無可奈何之下我只好換回普通版，我相信所有訂購了此特別版的機迷都十分失望，因為我希望貴公司能有一個詳細的交代，因為我真的想知道此件事的真相，如果那是貴公司的錯失，那實在令我失望了；如果是代理店的錯失，也希望你可以跟進，但願貴公司引以為鑑，以免有同類事件發生。無論怎樣，我也始終會支持貴公司。

5.對不起，收筆前再想提一個問題，那是《SD高達G世紀》，價錢是$328還是$380，因為我是用後者的價錢向代理商購買的。另外我買這個遊戲之前曾致電Pro Shop，但無奈多次電話也不通，他們是否真的很忙呢？因為我曾到過該店，而且看見那些店員看VCD、煲電話粥，希望貴公司能跟進。最後，不要為這封長長的信而厭煩，也希望得到你的回覆。

Onz

8-9-98

Onz君：

雖然你封信都幾長，我花了不少時間才打入電腦，但你文筆通順，又言之有物，我又怎能不回覆呢！

1.你鍾愛RPG，你一定不會錯過十二月的《陸行鳥》、《Tales of Phantasia》、《幻想水滸傳》等作品，當然還有《FF8》啦！

2.關於遊戲的宣傳方面，每個月我們會邀請三間主要遊戲雜誌，來試玩二個月後的行貨，其中當然包括《SD高達G世紀》。至於雜誌用幾多版面來講呢隻GAME，完全是編輯的決定。而我們的宣傳單張，主要是畫面為主，因為一張單張，不能詳細介紹GAME內容。

3.《Star Ocean the Second Story》的咭是日本制作的，我們並沒有介紹這是「金咭」。

4.「MGS事件」，本人感到十分抱歉，因為太多fans寫信來投訴呢單野。當然固中涉及到SCEH、兩間分銷商、分銷商的七間直營店舖、其它GAME店舖、水貨店／翻版店等等，問題也頗為複雜。但如果現在你去好景，看到曾經標價千多元的《MGS》特別版，已降為四百多元時，你就會明白，SCEH的確有提供貨源給分銷商，分銷商也有提供不同的數量給GAME店舖（當然七間直營舖貨源是充足的），但有部份店舖想炒高個價，囤積居奇，到現在變成「大閘蟹」， 也是自取的。

5.《SD高達G世紀》的售價是$328，如果你想用行貨價購買的話，還是去7間直營店舖吧！但你對直營店有任何投訴，請即刻講比我知。例如這次你投訴Pro Shop煲粥看VCD，我會轉交其負責人跟進，多謝您！

有你這樣的fans，我們才會有進步，請繼續監察吧！

Akio覆

PlayStation 行貨時間表

日期	英文名字	譯名	公司名	價格(港元)	類型	備註
SCPS遊戲						
99年2月						
11 日	Final Fantasy VIII	太空戰士8	SQUARE	—	RPG	PDA
99年3月						
18日	Densha de GO！2	電車GO！2	TAITO	328	SLG	PDA/DC/AC
18日	Densha de GO！2 Christmas Special Gift Pack	電車GO！2聖誕禮品版	TAITO	698	SLG	PDA/DC/AC

備註：AC——Analog Controller／JG——Jogcon／DC——Densha De GO! Controller／PDA——Personal Data Assistant

Dreamcast開售日 港日台遊戲店的這一天

11月27日是Dreamcast的發售日，在種種不利的傳聞影響下，這一天各大遊戲店如何發售Dreamcast變得非常受注目。《遊戲誌》特別在這一天到各遊戲機發售的集中地採訪各店舖的DC開售狀況，此外還會報道日本和台灣方面的開售情況。

TEXT：米奇、AGENT X
協力：JJ
日本採訪：畑山哲哉
特別鳴謝：新機地、尖端出版社電玩編輯部阮小姐

發售前夕 價格未有標準

雖然還未到DC的正式發售日，各遊戲店已經準備好迎接DC的來臨，有些能夠提早得到DC主機的店舖，更經已在這一天偷步發售。在灣仔東方188商場便有店舖標價4800元。

其實，這一天大家都在議論紛紛，因為三間批發中只有一間批了貨，其餘的批發商都在27日觀望市場情況來擬定批發價。有些店舖的老闆就埋怨批發價太高，難以吸引顧客，他們都積極向水貨商問價，希望能以好價錢多入多部主機。

27日 11:00AM 開舖前粉飾一番





我們今次採訪的店舖是位於旺角區。一清早，店舖還是半掩閘門未正式開門營業，便有心急的用家敲門問價。店員也毫不急慢，把預先準備好的DC旗幟掛好，並捧出DC的試玩台來吸引到處比較價錢的機迷。

由於前一天知道黃金商場會以較高的價錢發售，店員一開店便修改了原來的售價。不過他們表明，由於他們貨量充足，經已訂了的顧客他們仍是會以舊價發售的。他們亦以這種做法來吸引心大心細的機迷，叫他們趁主機未出，價格未再進一步提升之前下訂，這策略似乎也頗為湊效。

27日 12:00PM 機迷聚集等候DC







午飯時間，該店收到黃金方面的售價消息，於是再次調整了售價。這個時候，經已有很多機迷、學生以至上班一族來看看DC的售價。一些經已落訂的客人更一直在守候，等待DC的到來，有些機迷更是特地在這一天曠工曠課，為了等候心愛的DC。店員就準備了兩部電視和接線用來向客人測試主機。

27日 2:00PM DC現身機迷興奮

久候的DC和手掣終於到來，這天這店共來了100部主機，店員忙於整理貨品，一堆堆DC疊起來令久候的玩家都興奮起來。店員一面把貨物擺上貨架，一面在早已預留空位的櫃窗進行擺設。其間，當店員拆開DC附屬的MODEM分開陳列時，突然有人在店內大喊「抽起MODEM啊！」，引起了一點騷動。事後據店員表示，這是香港遊戲店司空見慣的現象，一些店舖喜歡以這種手法來打擊對手，他們也見怪不怪。





整理貨品結束後，店員便開始向已訂購了的顧客派籌，同時，也第三次調整售價才開售。他們逐一細心為客人測試機件，並提醒顧客記緊插上火牛，因為到現在DC主機還是不能在香港維修的。當然，他們也不忘游說顧客購買各種配件、記憶卡和火牛。

27日 6:00PM 價格回落機迷入市

黃昏時份，機迷仍然聚集觀看DC的效果，不少沒有預訂的機迷都來問價，不過由於售價太貴，大都望而卻步。各遊戲店似乎也明白到售價太高沒有人有能力購買，所以價格在黃昏開始便瞬即回落至5300元連2款遊戲。

調整售價吸引了一班逛了一天仍未入市的機迷，不過，仍有一些顧客見SEGA SATURN的售價便宜而在這個時候購買SS。而在遊戲配件中，就以ARCADE STICK和VMS最多用家同時選購。

經過這一天，這店的100部DC都已賣得七七八八，而我們的採訪工作亦告一段落。從這一天中看們發現遊戲店都希望在這淡市中藉DC的推出來賺一筆，所以售價給炒得脫離了普羅大眾的能力，不過給發售首天的高價嚇怕了的用家經過一段冷靜期之後，購買DC的熱情會否也同時冷卻呢？

各區熱點追擊

深水埗黃金商場 看的人多買的人少！！



■原本約四千多元的Dreamcast（連4隻遊戲），竟被炒至六、七千元，確實令人望而卻步。

本刊記者於上午曾經走訪過深水埗黃金商場，亦與當中一些店舖負責人交談了一會。據了解，早在前日曾經有人以8800元購買了一部Dreamcast，而當日由於貨源短缺的關係，有些店舖亦將價格推至最高的8000元。從記者於當日所見，雖然有不少人圍觀，然而真正買家依然沒有出現，甚至連問價的人也不多。不過，這可能是因為當時仍未到放工時間，而且大家都知道發售第一日其售價均會被炒起，所以才出現如此情況。（文：Glen　攝影：JJ）

旺角好景商場 直擊第一位Dreamcast買家～！！

記者在下午三時左右到達旺角好景商場，正好一批工人將一箱箱的Dreamcast主機交予零售商點收。當時四周早已有不少人在圍觀，不過有一位似乎是一早已預訂好的朋友，走到店員前說要Dreamcast，於是便走上前進行簡單的訪問。這位亞KAN是一位SEGA支持者，一聽到SEGA有新機出，自然立即早早落訂，亦幸運地成為了當日該商場第一位Dreamcast買家。（文：Glen　攝影：JJ）



■買家預早落訂的大都是這些配有Modem的日本版水貨Dreamcast。



■這位先生成為了該商場第一位Dreamcast買家。

Dreamcast開售日 東京秋葉原實地報道

採訪：畑山哲哉

DC上市的11月27日，在日本遊戲的聖地——東京‧秋葉原出現了包括從前一間晚開始便經已通宵輪候的300人以上人龍，遊戲店也從大清早開始發售DC。店舖門前除了陣容鼎盛的採訪隊伍之外，連入交社長和湯川專務等SEGA的巨頭也出現。在軟件陣容欠佳和出貨數量不足的不安因素下，SEGA的新硬件總算踏出了第一步。

熱情機迷通宵輪候

雖說在日本新硬件推出總會有人龍，不過今次在秋葉原的主要遊戲機店，早在開售前一天的26日便經已有人龍出現。由於大家預測DC生產上的問題會令上市當日貨量不足，而SEGA於10月21日開始的主機預訂服務也於兩天之後停止了，所以像LAOX GAME館和MESSE SANOH這些不接受預訂而將手上全部貨品發售的大型零售店，便成為了預訂不到DC的用家的目標，而在東京新宿和大阪日本橋，採取同樣銷售方針的大型零售店也出現了通宵輪候的人潮。

雖然在發售日前夕東京的氣溫降至10度以下，但以上兩間幾乎可說代表了秋葉原的遊戲店門前也各排出了30-50人的人龍，據説著名的創作人、WARP的飯野賢治更到場激勵（？）那些正在看遊戲雜誌玩手提遊戲機準備等到翌朝的用家。



■27日零晨2時在秋葉原MESSE SANOH店前守候的人群



■早上6時半，MESSE SANOH門前的人群經已有相當規模。



■7時，店舖拉開大閘，職員立即將早已準備好的櫃位推出店外。



■7時15分，店員開始派發輪候券



■遊戲電視節目《FAMI通WAVE》的記者在秋葉原當街揭開Dreamcast的包裝介紹裹面的配件。



■7時50分，SEGA CS宣傳部的大西俊英先生到LAOX GAME館視察Dreamcast的開售情況。

■採訪隊伍整裝待發，準備捕捉第一個買機者的興奮表情。

社長專務親臨領軍

到了27日，早上6日後在MESSE SANOH門前的人龍已達到200人，還聚集了超過50位電視、雜誌、報紙等採訪隊伍。同店在7時後就開始向輪候的人派發輪候券。為了防止混亂，店方還在店前開設櫃位。一開始發售，積聚在櫃位後的DC主機的數量便逐漸減少。第一位購買者是在前一天的上午經已等候的10數歲少年，他並跟剛好來視察的SEGA社長入交昭一郎握手。聽到入交社長說「你是日本最早買到DC的人哩。」，他表現得非常高興。

另一方面，亦有超過200人排隊的LAOX GAME館就將開售時間挪後一點，8時才開始發售DC，不過這邊就有在電視廣告上大出風頭的湯川英一專務出場。以跟廣告中一樣手拿着擴音器、在西裝上穿上綿袍的姿態出現在店前的湯川專務，看到有那麼多人排隊輪候便流露出很滿足的表情，還向採訪隊伍表演在最新廣告中高叫「大家覺得Dreamcast怎樣呀～？」的演技。此外又跟入店的客人逐一握手歡迎，用家發現這事都發出「呀，是專務啊」「是真的啊」的歡呼聲。

我向在同店前視察發售狀況的SEGA CS宣傳部大西俊英先生詢問他有何感想時，他就笑着説「能有這麼多人排隊就放心了。」。而對香港的用家，他就向我做出一個V字手勢説「DC的網絡機能是一大重點，能夠讓全世界人都玩到的話就好了，請大家密切期待。」





■開售了，機迷都非常興奮。

■也有外國人來搶購DC哩。



■湯川專務表演在廣告上的造型，拿着擴音器問大家覺得Dreamcast怎樣。



■8時正，湯川專務到場，從後門進入店內。



■LAOX GAME館門前貼上了如何排隊的告示，同時呼籲機迷不要通宵。



■8時20分開始發售，湯川專務出來迎接每一位客人。

狂熱背後

順帶一提，27日早上的「DC狂熱」情況有好幾個早晨電視節目都作現場報道，在下午和晚上的新聞節目中也有提及，而翌日各報章都有報道。內容都是介紹備受注目的「湯川專務」在遊戲店出現和説DC有個好開始。這對SEGA是很大的宣傳。而發售成績亦很好，MESSE SANOH準備了的300台DC在上午經已售罄，SOFTMAP在秋原兩店1000台主機亦售清，秋葉原其他的店也幾乎在上午售清——不過倒過來説，DC售完之後的秋葉原的下午又回復平時一樣，可以説是失去了「發售日」的氣氛。大部份的店舖對下次入貨的日子都表示「未定」，出貨不足對SEGA來説也損失了不少機會。希望這次的盛事不是只為傳媒而設，SEGA能及早實現穩定供應吧。SEGA真正的戰鬥現在才開始哩。

機迷反應小統計

那到底排隊輪候的日本機迷對DC有何期待呢？我在開售的27日零晨2時向排列在MESSE SANOH前的22位用家進行採訪（參附表）。實際上，在發售當日最受歡迎的遊戲是《VF3tb》，而把同時發售的4隻遊戲都全部購買的顧客也不是那麼多。當中雖然也有人連同鍵盤等關連商品一併購買，但最好賣的周邊機器就是ARCADE STICK。這種狀況我們應該想成「不愧是《VF3》啊」，還是應該看成「只有《VF3》」呢？

另外，問到「你會玩通信嗎？」的時候，大家都答「會玩」「想試玩一下」，不過很多用家都加了一句「但是，對應的遊戲還未推出啊。」

問題1：「在同日發售的4隻遊戲中，哪一隻是你最想玩的？」

VF3tb 20人

July 2人

問題2：「今後你最期待的作品是？」



SONIC 12人

D2 4人

SEGA RALLY 2 6人

DC開售日台灣開售情況

鳴謝：尖端出版社電玩編輯部阮小姐

11月27日的當天下午，許多的電玩專賣店都尚未取得DC主機，不僅急了店家，也苦了一直等待的玩家們。其主要的原因是日本方面給台灣的主機有限，所以就造成店家取貨不易，許多的店家都只能取得1～4台的主機，更有些預訂了的玩家取不到主機，他們的感想也是非常的無奈。他們說由於DC在製造時的進度就已經嚴重落後了，所以，就算是在日本也很難能拿到主機。

有些店家取得主機之後，除了將一部份的主機給預約的玩家，也會留一台在店裡頭展示，招攬消費者。而在台灣，DC主機的售價只是9900元台幣（即港幣3300元左右），實在比香港開售當日的售價便宜很多哩。

Dreamcast 開售日意見調查結果

我們在採訪Dreamcast開售情況當日做了一次問卷調查，訪問了21位剛購買了DC的準用家和14位觀看了很久仍沒有購買的熱心機迷，看看他們對DC有甚麼不同的看法。

PART A：DC準用家

問 1.DC 哪方面最吸引你？



畫面	85.7%
音響	19%
通信	14.3%
遊戲	78.6%
SEGA的品牌	14.3%
其他	19%



問 2.下一款你打算購買的 DC 遊戲是哪一隻？

SONIC ADVENTURE	76.2%
SEGA RALLY 2	38.1%
拳皇	4.8%
BIOHAZARD CASE：Veronica	4.8%
哥斯拉GENERATION	9.5%
未有打算	4.8%

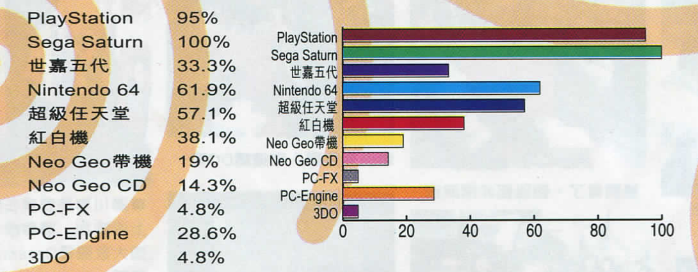
問 3.你心目中的 DC 理想售價是多少？

HK$2000-3000	23.8%
HK$3000-4000	57.1%
HK$4000-5000	23.8%



問 4.你家中有多少遊戲機種呢？

PlayStation	95%
Sega Saturn	100%
世嘉五代	33.3%
Nintendo 64	61.9%
超級任天堂	57.1%
紅白機	38.1%
Neo Geo帶機	19%
Neo Geo CD	14.3%
PC-FX	4.8%
PC-Engine	28.6%
3DO	4.8%



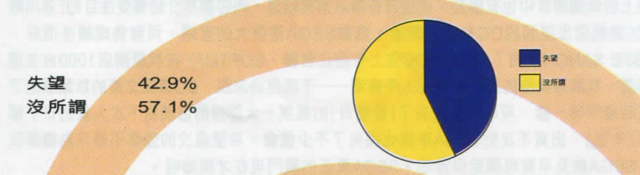
問 5.你認為 DC 可以在一年內售出 150 萬部嗎？

可以	76.2%
不可以	9.5%
不知道	14.3%



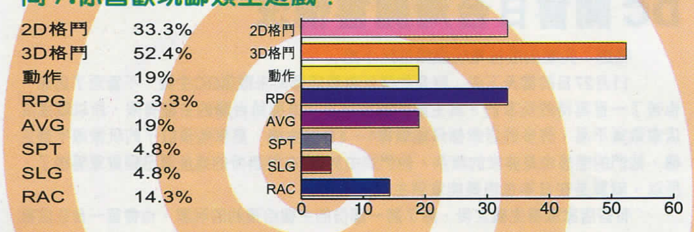
問 6.對於 DC 短期內可能不能上網你有何感想？

失望	42.9%
沒所謂	57.1%



問 7.你喜歡玩哪類型遊戲？

2D格鬥	33.3%
3D格鬥	52.4%
動作	19%
RPG	3 3.3%
AVG	19%
SPT	4.8%
SLG	4.8%
RAC	14.3%



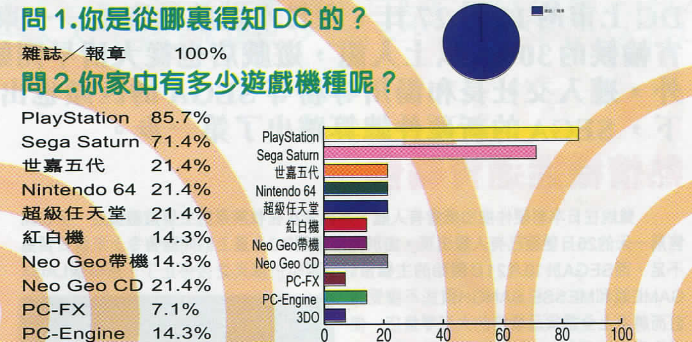
PART B：觀望的機迷

問 1.你是從哪裏得知 DC 的？

雜誌／報章	100%

問 2.你家中有多少遊戲機種呢？

PlayStation	85.7%
Sega Saturn	71.4%
世嘉五代	21.4%
Nintendo 64	21.4%
超級任天堂	21.4%
紅白機	14.3%
Neo Geo帶機	14.3%
Neo Geo CD	21.4%
PC-FX	7.1%
PC-Engine	14.3%
3DO	7.1%



問3.Dreamcast的外形與Nintendo 64、PlayStation及Sega Saturn比較，那款較為吸引？

PlayStation	35.7%
Sega Saturn	7.1%
Dreamcast	57.2%

問4.你認為一部Dreamcast的售價大約是多少你才會購買？

HK$1000-2000	28.6%
HK$2000-3000	42.9%
HK$3000-4000	21.4%
HK$4000以上	7.1%



問 5.你多數玩正版還是翻版遊戲軟件？

正版	7.1%
翻版	42.9%
兩者皆有	50%

問 6.你認為 Dreamcast 會有翻版軟件嗎？

有	50%
沒有	50%

問 7．如果有翻版軟件的話，你會否立即購買 Dreamcast？

會	64.3%
不會	35.7%





■這位一早已訂購了DC而最早去取機的機主對於DC暫時沒有通信機能表示沒有所謂，他早已預計到未必能夠使用。



■這位在DC開售當日仍未到貨之前落訂的機迷原來一清早經已行過各大機場去比較價錢。

遊戲誌專題



話咁快，Dreamcast終於推出了！如果你家中已經有一部的話，怎樣呢？好玩嗎？不過，那些對Dreamcast有所保留，而暫時未有購買意欲的朋友，你的想法又是怎樣？Agent X在Dreamcast推出時，特別在《遊戲誌》編輯部中裝設了一個名為「全天候噪音偷聽器」，保證將編輯們對推出後的Dreamcast的看法和意見，以"抗噪音讀"方式收錄下來。

打死不離偷聽器的Agent X
協力：永不停口的CIA、十問九應的編輯們

以下便是於清晨時份所收到的一則自言自語：

…小健健：「以往Sega Saturn給予我一種冷冰冰的感覺，但今次Dreamcast則似乎欲擺脱這個影子，故此不論在主機外形及手掣設計上，均予人一種充滿生活性及家庭味道的感覺。」

「可惜的是，首批軟件的質素始終未令使人有驚喜之感，這或是因為SEGA不想再將發售日延遲而倉猝推出的結果。當然，我仍然希望之後的《Sonic Adventure》能夠為Dreamcast帶來更大的驚喜和突破。」

…GP玲.....：「Dreamcast？太貴了。不過我想如果香港也有Server來個通訊對戰的話便Perfect............！」

由於突然出現"插咀"事件，故此決定將頻率變換一下：

「非洲熱得來好爽！不過Dreamcast就推出得稍為急燥了一點，雖然《VF3tb》的畫面質素非常之高，但卻缺乏了一份誠意(沒有VS Mode)，而且更有點走回Sega Saturn推出時以街機名作為號召的路線……」

福田：「機…機能十分之好，可惜現時推出的軟件太少。以《VF3tb》的表現來看，不難明白《Sega Rally 2》為何要將發售日推遲的原因了！！」

食完個非洲早餐後，於是繼續埋頭苦幹去偷聽，卻感到四周有點樹影婆娑，原來……

「我…酒井明樹認為現時只有4隻Dreamcast遊戲實在太少了，當中畫面雖然華麗，卻並不突出。此外，現時Dreamcast的售價仍然高企，若果將來價格回落的話……」

山寺良牙：「滿意…簡直超越我想像之外！不過如果在香港也能進行通訊對戰及用作卡拉OK的話就更好了。此外，若Dreamcast能夠推出一些由電腦移植過來的美少女作品，就更加完美！！」

天籟之音漸漸擴大，達至令頭昏腦脹、難以忍受的地步。突然天籟之聲幻化成説話，是充滿"機"味的神之預言～！！

機～神：「毫無疑問，現時Dreamcast軟件的完成度始終未如理想，並未發揮出其機能的真正實力。或許是我們抱著的期待實在太高了，還是給予SEGA多一點時間看看吧！」

難道對手也予SEGA多一點時間？！可惜此時機～神早已溜之大吉，向灣仔方向逃去無蹤……

未幾，偷聽器內突然傳出一連串停不了的説話，既重覆又雜亂無章，於是立即閉目養神，漸漸達到劍心神合一的地步……

(原來是積奇那傢伙)：「Dreamcast給我的感覺和Saturn很不同，能夠在家中玩到Model 3遊戲實在"超"完美！手掣的感覺比想像中好，但那支Arcade Stick始終不如Saturn……真令人家"超"迷惑！！……雖然未買…仲有…未講完呀…」似乎他的老毛病又發作了。之後，揮拳的聲音此起彼落……

古拉拉__B：「無疑《VF3tb》的移植度非常接近街機水準，不過《Godzilla Generations》的速度似乎有點兒慢，而且非常之有N64的感覺，為何會這樣的呢？當然，我是比較期待其RPG遊戲的水準，會有突破性的驚喜。」(之後又是揮拳聲……)

此時，破風之聲再次變得淒厲，偷聽器又傳來兩段説話：

KOTARO：「從《VF3tb》可見Dreamcast於多邊形的表現似乎仍未夠熟練，這無疑是因為時間過於緊迫之故。另外，以《VF3tb》作為Dreamcast的第一彈，予人一種偏向街機的感覺，這肯定會對Dreamcast的前景有所影響。不過，從《莎木》的介紹片看來，Dreamcast的播片效果確實一流，甚至直迫LD的質素。至於由阪本龍一創作的開機音樂，也予人非常舒服的感覺。」

M.S.：「在《VF3tb》中，連「VS MODE」也沒有就實在有點兒過份……」

小休一會後，決定將偷聽器的功率開到最大，希望能接收到更強的訊息，果然……

赤目黑龍：「暫時，Dreamcast只予人一種雷聲大雨點小的感覺，這完全是因為多隻遊戲未能如期發售，以及遊戲質素未如理想而造成的。」

米奇：「出機之前，從雜誌上看見一些Dreamcast作品的Preview，確實曾令人充滿著期待的。不過，當Dreamcast推出時，新Game發售日一再推遲事件卻接二連三出現，好似《Blue Stinger》、《神機世界Evolution》等，令現時Dreamcast的軟件陣容實在太弱了。總之長此下去，對於Dreamcast及SEGA來説，都是一件非常危險的事！！」

轟～！嗶一聲！偷聽器出現火花，最後只聽到一些來自魔城城主的梵音～★

魔城城主：「ZZZZZZ.................」

整個偷聽行動在爆炸聲及黑煙中宣布結束，不過身為Agent的我亦認為現時Dreamcast軟件數量確實較少，而且銷售策略又因多隻作品的發售延期而令人對Dreamcast產生懷疑。毫無疑問，現時的Dreamcast仍未能予人一份真正超越以往遊戲機的感覺，甚至覺得它只不過是一部改良了的Nintendo 64吧！當然，以上只是個別編輯對Dreamcast的感覺及見解，不過如果各位讀者對於Dreamcast或PlayStation 2(暫稱)有任何獨特意見的話，亦不妨寫信來和我們一起分享分享吧！



轉轉轉睇真啲

買了Dreamcast後的第一課

Dreamcast推出已有一個星期，想必有些讀者已買了Dreamcast了吧。不過從過去一星期從遊戲處得到的信息，發現原來還有好些讀者以至遊戲店的店員對Dreamcast還有不了解的地方。這也難怪，Dreamcast引入一些新構念，大家未必可以一下子適應得到。就讓米奇在此講解一些使用Dreamcast的注意事項吧。



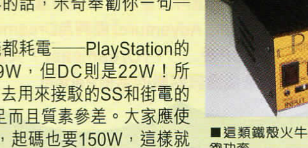
小心！

香港還未有維修服務！

這點可能不是太多DC機主知道，原來由於DC技術太新的關係，雖然行貨批發商提供了一年保養給行貨機主，不過現在香港其實是還未有人會修理DC的，而且零件也未有。所以奉勸各位機主要好好保護你的DC，因為壞了也不知等多久才可以修理好啊。

大食！

你的火牛夠不夠力？



如果你發現你的Dreamcast在LOAD碟時熒幕出現閃動現象，甚至《VF3tb》時熒幕只得1/4的話，米奇奉勸你一句——買隻勁一點的火牛吧！

原來，DC較過去所有遊戲機都耗電——PlayStation的耗電量約9W、SS 12W、N64 19W，但DC則是22W！所以，使用DC的時候，不應使用你過去用來接駁的SS和街電的連體型火牛，因為這種火牛出力不足而且質素參差。大家應使用功率較大，而且輸出穩定的火牛，起碼也要150W，這樣就可以玩DC遊戲了。



■這類鐵殼火牛通常都能提供足夠功率

燒機！

沒有開機都會有危險

這其實是自PlayStation、SS時代已有的問題。由於現時的遊戲機即使沒有開啟電源也會耗用電力，所以如果你誤將電源插進200V插蘇上的話，即使沒有開機，你的DC還是會在數分鐘內冒白煙。尤其是在現時DC難以修理的時候，應該確定電壓正確，才好將電線插到DC上啊！



■嘩！乜咁大煙？

不完全！

《哥斯拉》VMS 不是 100%VMS？

SEGA在《收集哥斯拉》推出時說它是DC的記憶卡，不過，跟現時的白色VMS相比，始發覺原來《哥斯拉》不是100%的VMS，少了VMS間拷貝的機能，只能用來存儲遊戲進度。

此外，也有人以為可以把《收集哥斯拉》遊戲拷貝到別的VMS上，這一點也不正確，一來VMS間不可以拷貝遊戲，二來《哥斯拉GENERATION》遊戲裏也沒有把遊戲下載到VMS上的功能，要玩《收集哥斯拉》，你只能夠買那架綠色的VMS了。

至於從網上下載VMS遊戲方面，現時DC的專屬網頁「DRICAS」還未開設這服務，而且也一定要以DC來上網才可以下載遊戲。看來我們只有等了……



■《哥斯拉》VMS是無法轉到最左邊的VMS模式的

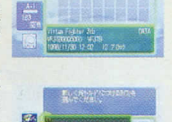
SHORTCUT

VMS小竅門

吸收了SS和PlayStation的經驗，DC的記憶管理功能加入了一些小改良，令用家在管理遊戲記憶時更加方便。首先，在選擇要處理的遊戲進度時，你可以按X或Y掣來一口氣選擇所有相同遊戲的檔案，不用逐一拷貝，非常方便。

另外，你可以選擇檔案名單左上角的「ALL」字樣，以便一口氣拷貝或清除所有檔案了。而當你要將一些遊戲進度拷貝到一張你也不知道裏面有甚麼內容的VMS之前，你可以選擇「內容を見る」先觀看一下目標VMS的內容。

如果你買了張新VMS，將VMS初期化的時候還可以為自己的VMS選擇一個圖示和專用色，那就不會搞錯人家的VMS了。

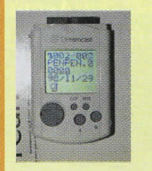




轉移

記憶卡間拷貝檔案方法

很多人都知道VMS之間是可以轉移遊戲進度檔案的，但由於全都以日文片假名顯示，可能有些人會不太明白手續如何。現在讓米奇解釋一下。



1.按MODE掣轉到VMS MODE，按上下掣揀選要拷貝的檔案



2.按A掣便會出現選項，コピー代表拷貝，ケス代表刪除。



3.再按A掣的話就會問你是否真的拷貝，這個時候你便要將兩部VMS連接起來，把遊標移到ハイ上按A掣，就會開始進行拷貝。這時會顯示「コピーチュウ ヌカナイデ！」表示切勿將VMS拔掉。



4.當兩架VMS接駁起來之後，熒幕所出現「ジュシンタイキチュウ」這句話，意思是正在等候通信。



5.出現「コピーシマシタ」這句話之後便可以拔掉VMS。

省電

冇電都可以儲存進度

大家知道嗎？如果只用來儲存遊戲進度的話，VMS是不耗電的，除非你要玩VMS遊戲或必要利用VMS本身的拷貝功能，否則你可以不放電池在VMS內。不過，用完了的電池就該盡快拿出來，否則有可能出現漏電池水的情況。

校正

開機時別撥動ANALOG桿

Dreamcast附送的標準手掣附有ANALOG手掣，與數碼式手掣不同的是主機會在開機的時候讀取ANALOG手掣的電阻值並以該值作為ANALOG手掣的中位值，如果你在開機的時候撥動ANALOG手掣的話，主機所讀到的阻值就會不正確，影響玩遊戲時的操作。

夢新聞

注意！

DC初期不良問題in日本？

任何新主機推出都會出初期不良的問題，所謂良期不良，就是指在首批貨中有部分主機出現損壞情況。在SEGA DC網頁的揭示版中，就有一些用家指出一些DC初期不良的常見例子，包括玩《VF3》的時候出現雜聲、畫面顯示了DC的標誌後便不肯運作，甚或在《VF3》的時候HOLD機和機底過熱等。而最值得注意的，是DC遊戲本身都有問題，那就是《PENPEN》不能正常播片了。

本來《PENPEN》是準備了一段卡通製作的OP片頭的，不過不知是否程式出錯，原本播片的地方變成了一秒鐘藍色畫面。據日本的新聞網指出，也不是完全不能播片的，只要你長期開着《PENPEN》，就會約每兩小時有一次機會看到這段OP。米奇認為，這可能是製作時間太短而出現的錯誤。

在香港，對DC的投訴就不太多，大多數的問題都是使用功率不足的火牛所引致的，大家大可放心。

不景

售價回落苦了遊戲店

這次DC主機開售，首天的售價給炒高兩、三倍，而首日普遍的售價都是6800元連兩隻遊戲。無他，因市場傳出主機不夠貨的情況。不過在這樣的經濟下，實在很少人肯花那麼多錢來買新機，加上來了一批水貨機補充，令到DC主機的售價瞬即回落。現時黃金場的價格約是行機5600元連三隻遊戲，水貨則售5800元。

在新聞組上，不少人都投訴機價太貴而不敢入市，所以即使每間店鋪所得的機數不多，但仍很少出現售罄的情況。而有些有辦法得到大量水貨的店舖在熱潮過後便開始降低售價以吸引玩家。有些遊戲店的東主就抱怨傳媒在DC開售的首兩天太着重報道機價高的情況，嚇怕了銷費者。而機價回落更令小遊戲店頭痛，因為首批貨批發價很高，買家又不如預期中那麼多，現在積壓下來的都是貴價貨，可以降價的空間很有限，但不降價又無法競爭。在多隻DC遊戲相繼押後的情況下，小遊戲店的情況就更不樂觀了。

新 GAME 介紹



製造商：SEGA　發售日：99年春季　價格：未定
容量：GD-ROM（DISC數未定）　記憶：未定
FREE（RPG？）　MEM

TEXT：KOTARO

シェンムー 莎木

她的名字是 Shenmu～莎木～

最強之超大作始動

由《Virtua Fighter》系列之父「鈴木 裕」操刀、Dreamcast超大作遊戲之一《Project Berkley》，自（10月6日）公布的短短兩個月以來，一直備受矚目，同時也成為業界一時無兩的話題作品。然而上週，SEGA正式發表遊戲的名稱《Shenmu～莎木～》，而且更公布於本月二十日，在橫濱舉行製作記念發表會，公開遊戲的詳細資料。

~~RPG~~ FREE?!



要數《Shenmu～莎木～》最特別的地方，不得不提，可算是鈴木裕不斷重申遊戲並非採用從前的RPG形式作為基準，而是以創新的未來基準「FREE」（FULL REACTIVE EYES ENTERTAINMENT），一個標榜能於超現實世界中自由地冒險的遊戲形式。至於內容方面，遊戲暫定登場角色超過五百名，其中戰鬥則採納類似《Virtua Fighter》的格鬥方式，雖然現在其他資料仍未明朗，但是就上述的資料已足以令人期待。

玲莎花

名字以外，一切成謎的女性角色，其中一身遊牧民族打扮、中國式的名字和拳法、謎一般的神秘能力，以及與遊戲名稱不謀而合的地方，到底其真正身份究竟是甚麼？

鈴木 裕 YU SUZUKI

PROFILE 簡介

1958年6月10日出生，'81年加入SEGA ENTERPRISES工作，'85憑着創作第一代體感遊戲《HANG-ON》而為人所熟悉，隨後製作《SPACE HARRIER》、《OUT RUN》、《AFTER BURNER》、《POWER DRIFT》、《G-LOC AIR BATTLE～LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G FORCE～》、《V.R.Virtua Racing》等等均獲得極高的評價，'93年更首次以3D POLYGON製作對戰格鬥遊戲《Virtua Fighter》，令其事業推至最高峰，成為日後SEGA ENTERPRISES AMUSEMENT研究開發本部副本部長和AM 2研究開發本部部長。

可是，也自創作《Virtua Fighter》系列以後，鈴木裕亦遍向低調。然而在兩年後，鈴木裕策劃Dreamcast超大作《Shenmu～莎木～》，登時再次成為業界中的焦點。

刃武鷹





最新公布的神秘角色，與玲莎花同樣具有「裹纏頭巾」的特徵。

製造商：FROM SOFTWARE
發售日：99年3月予定
ACT/ MEM/ 2P對戰

售價：未定
容量：CD-ROM

TEXT BY 酒井明樹



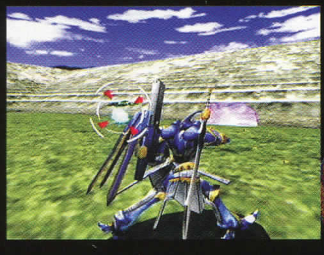
FLAME GRIDE

機體設定及戰鬥畫面大公開

遊戲內容



FRAME GRIDE是一隻3D的機械人格鬥遊戲，遊戲基本上是參照自己FROM SOFTWARE的代表作「ARMORED CORE」而設計，而現在FRAME GRIDE更加入了新的PARTS合成SYSTEM，玩者可以隨着自己的喜好，設計及創造一架屬於自己的新機械人。另外遊戲更設有一個「マナシステム」的新系統，增加了屬性及特殊機能等的設定，更具吸引力的是可以設定不同的必殺技，在使用必殺技時，更會出現特別的必殺技發動動作，給玩者一個視覺的滿足。







STORY MODE

在STORY MODE內共有四個故事，機體分為輕量、中量及重量三個系列，整個世界以2D的地圖表示，遊戲的形式是以MISSION來進行，完成及擊倒地點內的敵人為之過版，在各個地點也會遇到稱之為「沙古」及「戰士」的敵人，當擊倒敵人後便能取得合成用的部份，玩者可以便用這些合成用部份來設計及強化自己的機械人。在每一個故事也會遇到九個「戰士」，而擊倒他們的方式是會直接影響所能取得的合成部份、故事的分岐及最後的結局。

P.S.完成地圖上所有地點便能自由選擇地點與敵人戰鬥，玩者更能搜集更多的合成用部份，以不斷強化及改造自己機械人。









對戰模式



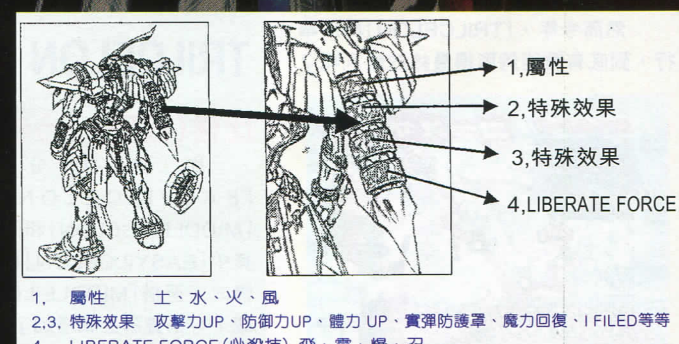
玩者可以使用儲存在VMS內的記憶與電腦或朋友對戰，對戰畫面以分割的形式來進行，最有趣的地方是在於一個類似Dramatic Battle的概念，現開發人員正準備設定一個可以二人同時與電腦對戰的系統，使玩者便可一嘗與朋友合作對戰的樂趣。

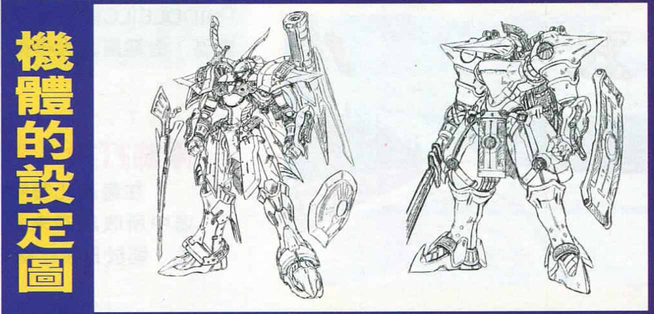
PARTS 合成系統

合成用的部份稱為「ELEMENT SPHERE」(エレメントスフィアー)，而合成的材料則稱之為「MATERIAL」(マテリアル)，「ELEMENT SPHERE」及「MATERIAL」主要分為「通常」及「REAR」(レア)兩種類，得到了這些道具之後，玩者便可以隨着自己的喜好設計一架新的機種。

馬拿系統（マナシステム）

在各機機的背部都設有一個叫「LIBERATE STONE」的裝置，而這個系統是直接影響機體的性能及能力，包括屬性、特殊效果及LIBERATE FORCE即必殺技，所以玩者除了需要使用合成部份改造機體之外，還要適當地配合LIBERATE STONE才可。在樣化的配合之下，遊戲的變化必將更大，而玩者所要花的心思應該亦會越多。





製造商：GENERAL ENTERTAINMENT　發售日：發售中（11月27日）
價格：5800日圓 容量：GD-ROM 記憶：5 BLOCK
ACT · RAC 1～4P MEM

TEXT：KOTARO



PENPEN TRiLCELON

抵死鬼馬的PENPEN鐵人賽！

Dreamcast同日發售作品之一《PENPEN TRiLCELON》，雖然注目度娛樂比起同期作品《Virtua Fighter 3 tb》和《GODZILLA GENERATION》有所遜色，不過就以遊戲性而言，《PENPEN TRiLCELON》絕不遜於後兩者，而且有趣的角色設定，加上創新的比賽方式，絕對是Dreamcast機主不容錯過的作品。



在無邊、遙遠的廣闊宇宙當中，存在着一個稱之為「ICED PLANET」的惑星，一個由雪和冰所構成的星球，其中棲息了很多類似企鵝型的生物「PENPEN」。

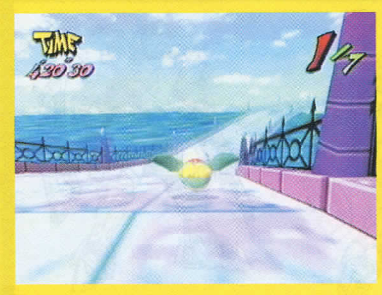
可是近年，由於不斷有其他惑星的生物移居至「ICED PLANET」，雖然令惑星的發展一日千里，不過亦越使大家之間的關係更為疏離。也因為如此，牠們便想出以地球的運動「TRiLCELON」，一個集「賽跑」、「滑



行」和「游泳」數種運動於一身的三項鐵人賽，作為大家之間的交流。果然，運動自此就大受歡迎，成為「ICED PLANET」中每年一度的比賽運動。

然而今年，「TRiLCELON」再次舉行，到底有誰能夠取得最終的勝利呢？





操作方法

賽跑

ANALOG方向鍵	PENPEN之移動
START掣	暫停
A掣	跳躍
B掣	ATTACK攻擊

滑行・游泳

ANALOG方向鍵	方向改變
START掣	暫停
A掣	STROKE划行

STROKE須知

簡單來説，《PENPEN TRiLCELON》的玩法就正如划船一樣，當每次STROKE（划行）移動時，玩者是不可再次進行STROKE，相反要待移動速度開始下降後再次輸入，移動速度才會提昇。



TRiLCELON

比賽（競爭きょうそう）

遊戲共分為「EASYiLCELON」、「MIDDLEiLCELON」和「LONGiLCELON」三種等級難度，其中「EASYiLCELON」是由賽跑、滑行、游泳三組區域所構成，至於「MIDDLEiLCELON」同樣也以上三種區域所構成，可是賽道上就增加了不同的設置，令內容更為豐富。而最後的「LONGiLCELON」除了基本繼承「MIDDLEiLCELON」之外，更追加一組滑行的區域，加長賽區，令難度大大提高。





修飾打扮（御洒落おしゃれ）

在每次比賽勝出以後，玩者均可以獲得於賽道中所收集回來的ITEM，每種也具有不同的特性，能於日後比賽中發揮意想不到的效果。

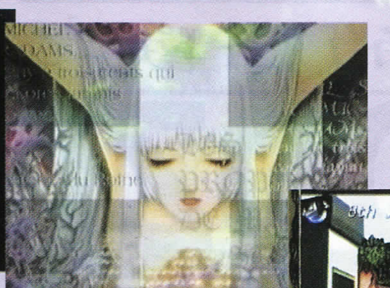




製造商：FORTYFIVE　售價：5800日圓
發售日：98年11月27日　記憶：4 BLOCK（EACH SAVE）　容量：GD-ROM
AVG／1人／MEM

TEXT：絕不恐怖的大魔王fu-da-la





JULY

世紀末的七月大陰謀





系統補充

上期Agent X已為大家介紹過一些《JULY》的系統設定了，今次小弟先為它作出一點補充，在遊戲進行期間玩者是可自由轉換主角身份的，亦即是說尚未完成該章劇情之前仍可隨時改變操作角色，從兩個不同角度去進行遊戲。另一方面，當通過了整章故事後玩者可從History裏的Chapter項目觀看該章節的內容大要，或是在Global翻查所有登場角色的背景資料，這對決定選項有一定的幫助。



■只要通過整章故事便能翻查有關內容



■玩者可在遊戲途中查看角色的背景資料

第一章概要

主角高村誠在惡夢中驚醒過來，對電腦認識極少的他接着趕回大學參加考試，完畢後他與同學們到咖啡室喝茶，剛巧遇到信奉依高教派的土屋。從他處取過書本誠便前往醫院探望昏迷不醒的母親，跟着和繪理子一起到秋葉原購物，最後在誠回家與貓兒之對話中得知有關6年前的悲劇。另一方面，正在逃跑的約書亞走到新區那邊，雖然遇到警察可是約書亞馬上便嚇走之，而當跑到地盤附近時他決定跳海逃離追捕。

■在咖啡室看到土屋帶來的依高教派書本

■約書亞一拳打碎警車的擋風玻璃

第二章概要

約書亞在迷糊間回想起以前被研究員改造的事，而在酒吧喝酒時打聽到山手公園行慰靈祭，結果在那兒遇到名叫三島的記者，並且得知目標人物矢田是替NAX藥廠工作的。至於誠則和往年一樣到山手公園，參加慰靈祭弔念6年前在英國因恐怖份子襲擊而喪生的妹妹．惠，不一會他遇到硬將MO塞給自己的男子，及後該男子被一群身穿黑西裝的人追捕，結果誠將這隻MO交由繪理子代為研究。

■神秘男子將一隻MO強行塞給誠

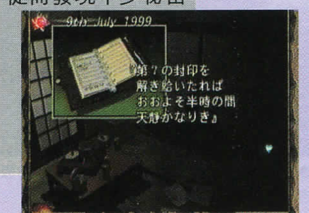
■自稱新聞記者的三島

第三章概要

誠在早上收到了來自父親的電話，談話過後便到外面走動，當他回家時繪理子告知啟動該MO後是會接駁上美國軍方電腦的，更令人吃驚是使用者的代號為MEGUMI。當繪理子離開返家時，誠突然聽到巨響，原來是她家附近的房子發生爆炸。約書亞方面，他從三島的情報找到矢田之住所，只見屋內鮮血四溢凌亂不堪，從和室筆記簿內的暗號可開啟電腦和寢室的公事喼，從而發現不少秘密。



■誠和很久沒見面的父親通話



■在和室內發現寫了很多筆記的記事簿

第四章概要

爆炸事件發生後繪里子與父親暫居誠的家，隨後在警局松田警官對二人表示只屬意外，但離開時其手下須賀說其實兇徒目標是繪里子家，看來NAX藥廠向警方施壓不准公開真相，不過誠卻無法進入藥廠進行調查。另外，約書亞在和三島會面時聽到不少新情報，有關昨天曾找過矢田的意大利人莊奴，而當他倆到其所住酒店時先找尋莊奴的蹤影，結果在櫃檯見到他並以三島的讀唇術得知房間號碼。



■須賀警官表示NAX向警方施予壓力



■估計與矢田之死有關的意大利人莊奴

製造商：SEGA ENTERPRISES
售價：5800日圓
ACT／ MEM／ MULTI PLAYER
發售日期：發售中（11月27日）
記憶：6 BLOCKS

文：赤目黑龍



無敵的怪獸之王！！
GODZILLA GENERATIONS

GODZILLA GENERATIONS玩……

在未玩過實GAME之前，大家可會認為這隻《GODZILLA GENERATIONS》只是和之前在N64推出的《POCKET MONSTER STADIUM》一樣，只是使用現存在GAMEBOY之中的《POCKET MONSTER》DATA來作對戰，如果大家是這樣想的話便大錯特錯了，因為在《GODZILLA GENERATIONS》之中，是有不同的遊戲模式讓大家玩的，而且還有一個令人非常回味的「GENERATIONS THEATER模式」，可以說是「哥斯拉迷」的必買之物，所以，《GODZILLA GENERATIONS》絕對不是一個普通的對戰遊戲。



◆在OPENING之中哥拉的勇姿。

破壞王哥斯拉

在遊戲之中，基本上除了對戰模式之中，還有兩個模式是可玩的，那便是「NORMAL GAME」和「TIME ATTACK」模式，在這兩個模式之中，玩者的負任便是要利用選定的怪獸來作出種種的破壞行動，相信大家一定會以為是非常的容易，哈！絕對不是，因為怪獸是沒有DASH的，所以其步行速度將會是一個非常大的問題。

而撇開步行的問題，玩者在進入這兩個模式之中遊玩之時，要留心的便是一般的操作，首先，在遊戲之中，玩者可以使用「十字掣」或「ANALOG」來遊玩，而其中「ANALOG」是比較好用的；其次便是A、B、X、Y、L、R這6個按鍵的作用：

基本操作

↑：前進
↓：180度轉向
←／→：左右轉向
A：攻擊（儲氣——藍色BAR）
B：防禦
X：必殺技（橙色BAR）
Y：咆哮（HP回復）
L：左邊的尾部攻擊
R：右邊的尾部攻擊

在瞭解了操作之後，便可以開始遊戲，在兩個模式的遊戲之中，也是有時間限制的，在「NORMAL GAME」之中，遊戲的時間會因為版數的難度而縮短，而時間會由第一地區的20分鐘一直減至最後一版的14分鐘，不過，只要玩者在操作上比較準確的話，要在時間之內完成遊戲是不難的，而最難的還是做到100%破壞，因為要完成這%的話，便要將版圖之中的一草一木也完全消滅，有時候，在限際區域之外也會有目標物的，這是玩者要非常注意的。





◆在遊戲之中可以選擇的「基本」怪獸。


◆勁！核能光線！！

◆大蜥蜴橫掃東京！？

絕對殘忍的對戰模式

這個模式是給大家在DREAMCAST之上重現當日在PDA之上的對戰情況，不過，在這裏的怪獸當然是和在PDA之上的有些微的分別，而分別便是在這《GODZILLA GENERATIONS》之上的怪獸全部是以立體多邊形來製作的，而且更是以Q版的姿態和大家見面，大家可以看到這些怪獸的趣怪一面，不過在戰鬥之中，方式其實是和普通的PDA一樣，以一對一的方式進行，而在戰勝對手之後，當然可以吸引對手的DNA而變成另一種怪獸。

而且在這個模式之中，玩者亦可以看到在PDA之中那「LIST」之中所儲存的怪獸圖鑑，真是十分方便啊！而且是彩色的，不用再看那些黑白的「格仔怪獸」，多幸福啊！


◆勝利的話便可以變身了！

史前預告片齊齊睇

嘩！真係比「粵語長片」更加古老的片啊！在這個模式之中，玩者可以看到一些非常古老的《哥斯拉》的電影的預告片段，在這個「GENERATIONS THEATER模式」之中，玩者可以看到不同哥拉電影的預告片段，不過，非常惜的是在這裏大家只可以看到首5段預告片段，其他的仍未能看到，不過，相信要看只是時間的問題而已。而在這式之中所展示的影片並非《哥斯拉》的全部電影，因為首部的《哥斯拉》電影是黑白片，這又是另一個的可惜！



◆可惜，未能看到《哥斯拉對破壞者》的預告片。


◆這可算是早期的三頭龍。

遊戲之中的隱藏怪獸

在遊戲之中，玩者是可以使用在前出售的「哥斯拉PDA」來玩，不過，理論上這PDA的功能只能應用在對戰的模式之中，然而，在這PDA之中的DATA其實在遊戲的其他模式之中也會有所影響，不過，因為那些DATA和在那些情況之下有甚麼改動則依然是個謎，以現時的DATA而言，只要大家能夠集齊在PDA之中的所有35隻怪物的話，玩者在NORMAL GAME和TIME ATTACK MODE之中，玩者便能夠使用多3隻的怪物，牠們分別是「初代哥斯拉（初代ゴジラ）」、「美國哥斯拉（ゴジラ・USA）」和「小哥斯拉（ミニラ）」



◆初代哥斯拉



◆美國哥斯拉

哥斯拉怪獸大集合

在之前推出的「哥斯拉PDA」——《あつめてゴジラ怪獸大集合》之中，其實是有35隻怪獸的，之前已經為大家介紹過牠們的能力了，而現在就為大家講述一下牠們的育成方法，那麼大家希望用甚麼怪獸也可以了！

No. 1 小哥斯拉（ミニラ）



攻擊：火炎系
育成/ 取得方法：牧場育成
1. 普通（フツウ）→普通（フツウ）→普通（フツウ）
2. 奴隸式（スパルタ）→舒適（ヤサシイ）→普通（フツウ）

No. 2 ラドン



攻擊：光線系
育成/ 取得方法：牧場育成
普通（フツウ）→普通（フツウ）→舒適（ヤサシイ）

No. 3 莫士拿（モスラ）



攻擊：糸系
育成/ 取得方法：牧場育成
奴隸式（スパルタ）→普通（フツウ）→普通（フツウ）

No. 4 ガニメ



攻擊：剪系
育成/ 取得方法：牧場育成
普通（フツウ）/ 奴隸式（スパルタ）→舒適（ヤサシイ）→古怪式（アヤシイ）

No. 5 アンギラス



攻擊：角系
育成/ 取得方法：牧場育成
普通（フツウ）→奴隸式（スパルタ）→普通（フツウ）

No. 6 マグマ



攻擊：角系
育成/ 取得方法：牧場育成
奴隸式（スパルタ）→奴隸式（スパルタ）→舒適（ヤサシイ）

No. 7 ゴロザウルス



攻擊：足系
育成/ 取得方法：牧場育成
奴隸式（スパルタ）→奴隸式（スパルタ）→奴隸式（スパルタ）

No. 8 ジェットジャガー



攻擊：拳系
育成/ 取得方法：牧場育成
奴隸式（スパルタ）→奴隸式（スパルタ）→古怪式（アヤシイ）

No. 9 三頭龍（キングギドラ）



攻擊：火炎系
育成/ 取得方法：牧場育成
舒適（ヤサシイ）→普通（フツウ）→普通（フツウ）

No. 10 ガイガン



攻擊：光線系
育成/ 取得方法：牧場育成
舒適（ヤサシイ）/ 古怪式（アヤシイ）→普通（フツウ）→舒適（ヤサシイ）

No. 11 宇宙哥斯拉（スペースゴジラ）



攻擊：光線系
育成/ 取得方法：牧場育成
舒適（ヤサシイ）→古怪式（アヤシイ）→奴隸式（スパルタ）

No. 12 カマキラス



攻擊：角系
育成/ 取得方法：牧場育成
古怪式（アヤシイ）→古怪式（アヤシイ）→古怪式（アヤシイ）

No. 13 ガイラ



攻擊：足系
育成/ 取得方法：牧場育成
舒適（ヤサシイ）→舒適（ヤサシイ）→普通（フツウ）

No. 14 紫羅蘭怪（ビオランテ）



攻擊：觸手系
育成/ 取得方法：牧場育成
舒適（ヤサシイ）→舒適（ヤサシイ）→舒適（ヤサシイ）

No. 15 ゲゾラ



攻擊：觸手系
育成/ 取得方法：牧場育成
古怪式（アヤシイ）→奴隸式（スパルタ）→奴隸式（スパルタ）

No. 16 ガバラ



攻擊：拳系
育成/ 取得方法：牧場育成
舒適（ヤサシイ）→舒適（ヤサシイ）→古怪式（アヤシイ）

No. 17 哥斯拉（ゴジラ）



攻擊：火炎系
育成/ 取得方法：DNA吸收育成
No. 1＋No. 25/ No. 2＋27/ No. 7＋No. 13

No. 18 美國哥斯拉（ゴジラ・USA）



攻擊：？？？
育成/ 取得方法：DNA吸收育成
No. 1＋No. 12/ No. 3＋No. 24

No. 19 バトラ



攻擊：光線系
育成/ 取得方法：DNA吸收育成
No. 5＋No. 10/ No. 2＋No. 26/ No. 1＋No. 4

No. 20 機械哥斯拉（メカゴジラ）



攻擊：光線系
育成/ 取得方法：DNA吸收育成
No. 1＋No. 26/ No. 2＋No. 15/ No. 6＋No. 14/ No. 8＋No. 27

No. 21 モゲラ



攻擊：DRILL ARM系
育成/ 取得方法：DNA吸收育成
No. 1＋No. 22/ No. 10＋No. 25/ No. 11＋No. 14/ No. 9＋No. 16

No. 22 エビラ



攻擊：剪系
育成/ 取得方法：DNA吸收育成
No.4＋No. 27/ No. 10＋No. 15/ No. 9＋No. 17

No. 23 ヘドラ



攻擊：光線系
育成/ 取得方法：DNA吸收育成
No. 7＋No. 7/ No. 11＋No. 15

No. 24 メガロ



攻擊：光線系
育成/ 取得方法：DNA吸收育成
No. 5＋No. 16/ No. 14＋No. 23/ No. 11＋No. 13

No. 25 バラゴン



攻擊：光線系
育成/ 取得方法：DNA吸收育成
No. 5＋No. 27/ No. 1＋No. 23/ No. 2＋No. 7

No. 26 破壞者（デストロイア）



攻擊：光線系
育成/ 取得方法：DNA吸收育成
No. 2＋No. 14/ No. 5＋No. 23/ No. 11＋No. 11

No. 27 ガルガル



攻擊：光線系
育成/ 取得方法：DNA吸收育成
No. 1＋No. 7/ No. 4＋No. 10/ No. 13＋No. 16

No. 28 バラン



攻擊：角系
育成/ 取得方法：連勝育成
在對戰之中得到3連勝的成績

No. 29 マンダ



攻擊：角系
育成/ 取得方法：連勝育成
在對戰之中得到5連勝的成績

No. 30 ドゴラ



攻擊：觸手系
育成/ 取得方法：連勝育成
在對戰之中得到7連勝的成績

No. 31 サンダ



攻擊：足系
育成/ 取得方法：連勝育成
在對戰之中得到10連勝的成績

No. 32 クモンガ



攻擊：糸系
育成/ 取得方法：連勝育成
在對戰之中得到13連勝的成績

No. 33 カメーバ



攻擊：拳系
育成/ 取得方法：連勝育成
在對戰之中得到15連勝的成績

No. 34 デスギドラ



攻擊：火炎系
育成/ 取得方法：連勝育成
在對戰之中得到17連勝的成績

No. 35 ダガーラ



攻擊：光線系
育成/ 取得方法：連勝育成
在對戰之中得到20連勝的成績

製造商：ATLUS 售價：未定
發售日：1999年預定 容量：未定
AVG／1人

TEXT：聖．魔．劍士FUKUDA

女神班底最新力作
ATLUS 於 Dreamcast 的第一彈



早前《女神》幕後黑手岡田耕治與金子一馬說過，將會在DC推出之時公布ATLUS的參入作品，結果並非普遍玩家想像的《女神》新作，縱使如此由他倆負責的《魔劍X》仍然很有看頭。

故事背景

在局勢動盪的現世，兩大巨頭美國和中國在能源與資源等問題展開秘密會談，由於無法達成共識故雙方不協調的聲音經常響起。在日本的相模研究所，所長相模廣光正研究有關能治療精神病的「魔劍」計劃，利用「魔劍」可將人類惡劣的精神部份切離，但必需要有中國古傳守護劍的「封劍士」族人之遺傳因子協助才可。在預備「魔劍」誕生儀式時所長叫了女兒相模桂過來，就在這時謎之武裝集團來襲，前來協助的「封劍士」李飛爪救走相模桂並叫她馬上「取起劍，達成血之契約」，結果「魔劍」與她的遺傳因子產生反應融合起來…

■魔劍會根據吸收對象的特徵而改變形態

主角是魔劍！

此遊戲的名稱已開宗明義地說明了它和「魔劍」有關，今回主角並不是人類而是一把擁有靈性的魔劍，在其吸收融合系統Brain Jack System下它會根據使用者的特質來改變形態，例如使用者為力量型角色時它會改變為斧頭形態，操作上亦會產生變化。

■充滿壓迫感的畫面，看來需要眼明手快的操作技術



金子一馬筆下的角色

《魔劍X》的賣點之一，當然是莫過於由金子一馬所設定的角色吧，除了最先公布的女主角、在因緣下和魔劍融合起來的女子高校生相模桂外，還有一些極具納粹色彩的敵方角色，而根據金子氏指出在不同版面會有相對特色的敵人，這樣的話會否暗示在日本遇見忍者？在中國遇到少林僧人？相當期待哩。



■最先公布的女主角相模桂，與魔劍進行「血之契約」的宿命少女

■即使是電腦惡魔繪師筆下的角色，亦能以多邊形表現出來

遊戲特色

有點像動作遊戲，《魔劍X》合共設定了約20個不同版面，取材自日本、俄羅斯、巴西與中國等十多個國家，根據玩者的行動及故事發展來決定分支流程，換句話說亦即是多線結局式劇情。此外遊戲相當注重畫面與音響的表現效果，質感很重的畫面以1秒60格來顯示，音源方面則可選擇採用揚聲器模式或耳筒模式。



■從背景所見，還真有點像香港



■全多邊形畫面以1秒60格來顯示

戰鬥演繹效果

《魔劍X》既然是動作要素甚高的AVG，戰鬥場面當然不能馬虎了事，大家從下面的連續圖片可看到利用魔劍斬擊敵人時的效果，此外亦能觀察自動瞄準系統Auto Focus System在轉換攻擊對象時游標所產生的變化。



■遠處發現敵人

■游標先對準右邊那個

■出劍的同時游標慢慢向左移

■擊中敵人之際游標已在左邊

■漸漸靠近

■咦，似乎有所行動啊

■先下手為強

■命中

■血流披面的倒地

■人仰馬翻

Dreamcast 製造商：KONAMI 發售日期：未定
售價：未定 記憶：BLOCK數未定
STG／MEM

文：赤目黑龍

充滿真實感的實戰射擊遊戲 FLIGHT SHOOTING（暫名）

進入新世代的空戰遊戲

對於喜愛空戰遊戲的玩家而言，Dreamcast的推出可以說是天大的喜訊，因為在之前的次世代遊戲機之中所推的同類遊戲的質素其實也未到達最理想的階段，不過，以Dreamcast的機能，應可以有更大的發揮，而由KONAMI所開發的新空戰遊戲《FLIGHT SHOOTING》(暫名)便給大家一個新的希望。

新如之前被稱為非常出色的空戰遊戲《ACE COMBAT》系列一樣，《FLIGHT SHOOTING》是以完成MISSION來進行遊戲的，不過，遊戲之中所採用的舞台便更加的壯大，除了有一般常見的廣大空間之外，在《FLIGHT SHOOTING》之中的戰鬥地點有一些是非常危險的，就好像是在紐約的大廈之中穿插，相信這些也是空戰遊戲玩家們極之希望出現的情境！


◆玩者要在不同的地方作戰。





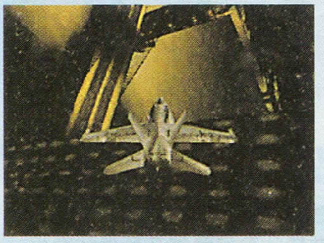

◆戰機的造型非常像真。

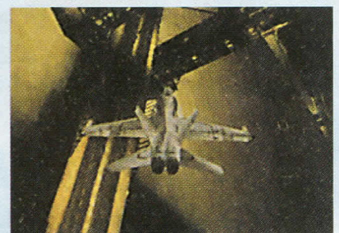

◆左穿右插，精采！！

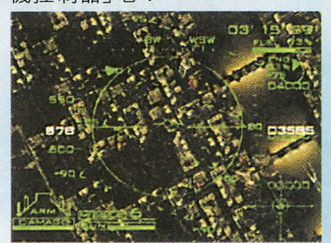
極之美妙的視點轉換及操作

《FLIGHT SHOOTING》和其他的同類遊戲一樣，在遊戲進行之中是可以自行改變視點的，不過《FLIGHT SHOOTING》的特點便是視點的設定，因為一般的同類遊戲的所謂主觀視點也是做得不大理想的，而《FLIGHT SHOOTING》則做出一個非常理想的主觀視點，而且，就算是機艙視點也比其他的遊戲出色，再加上可以從機尾的方向向後望，真是異常的逼真。

使用ANALOG來操作似乎已經是空戰遊戲的必要要求，所以，《FLIGHT SHOOTING》當然可以用ANALOG來遊玩，不過，身為空戰遊戲玩家的各位當然希望Dreamcast可以推出其專用「飛機控制器」吧！




◆在高樓大廈之中穿插，不用ANALOG便死定了！


◆視點的轉點將會是戰鬥的樂趣所在呢！

多姿多采的登場戰機

在「空戰遊戲」之中，戰機的出場數目亦是玩者非常關心的問題，而在《FLIGHT SHOOTING》之中，出場的戰機亦有差不多30部之多，相信一定能滿足「飛機迷」的要求吧！不過，在不同款式的戰機之中，有一些是玩者不能使用的。而除了一般的戰機之外，大家還可以見到戰鬥直升機的出場，再加上那些非常「經典」的戰機，玩者們一定會更加雀躍！以下便是遊戲之中一少部份戰機的簡介：

F-16 FIGHTING FALCON





F-16是現時美軍之中最常採用的戰鬥機，其單坐式設計及精密的電子儀器使這部戰機的實用性大大提高。

F-15 STRIKE EAGLES



F-15是在70年代後半才開始服役的戰鬥機，在尾部的兩基強大引擎使這戰鬥機擁有非常卓越的機動性。

F-14 TOMCAT



F-14可說是美軍之中比較經典的戰機，這部複坐型的戰機的戰鬥能力非常高，而在電影《TOP GUN》之中，這部戰機可謂出盡風頭。

RF-M RAFALE



RAFALE是現時法國空軍中一部非常出色的戰機，這部全天候的戰機的武器搭載能力和高機動性為她帶來非常高的評價。

EF2000 TYPHOON



EF2000 TYPHOON是由英國、德國和一些歐洲國家共同開發的戰機，這戰機的特點是其長距離飛行和出色的空戰能力。

F/A-18 HORNET



F/A-18 HORNET是一部非常特別的戰鬥機，由於其主翼和垂直尾翼的設計，使戰機在低速時仍可以作非常穩定的飛行。

Su-34 PLATYPUS（敵機）



Su-34是俄羅斯最新型的戰鬥機，由於這部戰機的設計非常「平」，所以在實戰之中可以發揮出非常穩定的飛行，而且可以盡量使用地型。

B-2 SPIRIT（敵機）



B-2是現時美軍最引以為榮的爆擊機，其回力標型的外觀和以特殊的材料來製造，使她有着避開敵方雷達的能力。



Dreamcast

製造商：CRI　發售日：予定1999年2月發售
價格：未定
SLG

Present by：山寺良牙

超低空危險飛行？
Aero Dancing featuring Blue Impulse

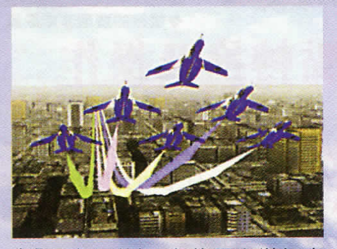
空戰遊戲相信各位已玩過不少，而且對對體的操控亦瞭如指掌，不如換換口味，做花式飛行表演如何？咦？花式飛行表演？會駕駛哪國的隊伍？「美國藍天使飛行表演隊」？「美國雷鳥飛行表演隊」？「意大利國家花式飛行表演隊」？不是，是日本的「Blue Impulse」花式飛行表演隊。

遊戲模式

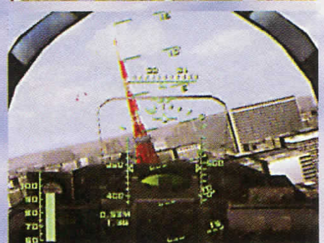
遊戲內是會分為三個模式，分別是：

BULE IMPULSE MISION

玩者是一位剛加入Blue Impulse的飛行員，最初會由「見習生」學起，之後再慢慢學，在訓練過程中取得一定成績後，便會「正式入隊」，之後再度增加自己的實力成為「隊長」，當然成為隊長後，可以帶領整隊飛行隊進行花式表演。







SKY MISSION ATTACK

主要以任務方式為主，玩者可以選不同的任務，並且向高分數（成績）挑戰，取得一定的分數後，便可取得新的機種，進行新的挑戰。



FREE FLIGHT

並無任何限制，玩者可選任何一種機種在任何一樣地形飛行，可說是自由自在地飛，不受限制；不過仍有某種限制，就是玩者可選的機款也會因SKY MISSION ATTACK的分數，令有些機體不能使用。

MULTI PLAYER

顧名意義，就是多人同時參加遊戲，不過究竟是會四人同時玩花式表演，還是四人在空中亂戰，這個則有待考究。

遊戲特色



這個遊戲取名《Aero Dancing》，當然是以花式飛行為主，以往有關戰機的遊戲大多均以空戰為主，以花式飛行的可能是第一次出現。

另外遊戲亦會有日本花式飛行隊「Blue Impulse」幫忙，出場的戰機除了真實感十分高外，亦會因該機種是否花式飛行用或戰鬥用，機艙及機身的設計也有少許不同。

第三，當然就是活用DC的機能，無論是地形、機體外形、以至重播均會做出相當出色的效果。



遊戲基本流程

1. BRIEFING：在飛行前，會先聽取有關的飛行路線及所做的動作。
2. FRIGHT：聽過有關指示後，便正式做實際飛行。
3. DEBRIEFING：完成有關飛行後，便會聽取有關的評價，若評價過低的話便不能進入下個STEP。

遊戲中出場的機種



☆ F-86F


☆ T-2


☆ T-4


☆ F-4EJ改


☆ F-15DJ


☆ F-2

發行商：KONAMI　發售日：預定99年2月　價格：未定
PS／ACT／MEM／對應震動手掣／對應專用手掣
DC／ACT／MEM BLOCK數未定／對應專用手掣

TEXT：古拉拉_BEAT

pop'n music ポップンミュージック

KONAMI於Dreamcast的第一作登場！

※畫面是PLAYSTATION版本的開發中畫面。

比《beatmania 2nd mix DX》更地獄的操作系統！


■這是PLAYSTATION版本的專用手制

相信大家都會聽過在「東京AM SHOW」中展出過一部《beatmania 2nd mix DX》哩，七個按鍵連一個轉盤共有八個操作鍵，已經足夠令人興奮至暴走，但是大家有沒有想過玩九個操作鍵的遊戲呢？《POP'N MUSIC》就是這樣的遊戲了！不過Dreamcast版和Playstation版會加入新的原創歌曲，還有一個專用對應手掣的哩！


■模式共有三個選擇

遊戲的形式基本上是和《beatmania》差不多，都是在符號出現時，按下對應的符號和感覺音樂的節奏令按鍵更準確。但是《POP'N MUSIC》增加了一個新的系統，有關詳細資料看看下面的解說吧！遊戲模式方面暫時知道有三個：「BEGINNER」、「NORMAL」和「HARD」，歌曲種類有很多都是《beatmania》所沒有的：LATIN（拉丁音樂）、FANTASY、RAP等等，各位音樂遊戲迷不容錯過！

貓'FY（假稱）教你玩POP'N MUSIC，這是你的遊玩之道……
在「BEGINNER」模式中，會有一隊貓女子二人組合（預定）為大家解說遊戲的玩法。







■十分親切的教導、十分可愛的貓咪～～喵美和咪美

可愛的角色

除了貓'FY外，還有很多可愛的角色可供選擇呢！看！是《beatmania》中，REGGAE的「UNCLE JAM」啊！









互相干擾，增加難度！

和《beatmania》的不同之處，就是有「干擾技」了。電腦角色使出「干擾技」時，可能令到符號的位置改變，或者消失等等，所以要小心啊！





發行商：KONAMI
發售日：11月27日　價格：3364日圓（註）
PS／ETC／MEM（3 BLOCKS）／對應震動手掣／對應專用手掣／2人玩

beatmania 3RD MIX MINI

隨GAME付送SOUND TRACK一隻？

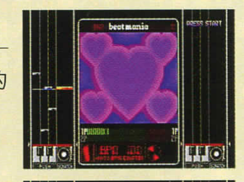
只是說笑吧！其實這是一隻隨《beatmania 3RD MIX》的SOUND TRACK送的一隻附錄碟。《MINI》可以說是為了解各位《beatmania》迷渴而設的，裏面共有五首來自《beatmania 3RD MIX》的歌曲，包括：



遊戲必需要有《beatmania》的PLAYSTATION版本才可使用，首先放入DISC1，然後選擇「DISC CHANGE」，之後放進這隻《beatmania 3RD MIX MINI》便可。

因為系統仍是和《beatmania》的關係，所以很多《beatmania 3RD MIX》中新增的系統例如「GREAT COMBO」和改變了判定的SCRATCH等等都沒有了，但是符號的排列是完全一樣的啊！用練習就最好不過了。

變成了一星級的——SOUL的「FIND OUT」



真·SCRATCH地獄——REGGAE的「QUEENS JAMAICA」



不再沉悶的——AMBIENT的「LIFE GOES ON」

風格截然不同，電子味濃——HOUSE的「WILD I／O」




符號有如江河缺堤——WORLD GROOVE的「TRIBE GROOVES」



（註：SOUND TRACK連同GAME一拼發售，不散賣）

製造商：IREM　發售日期：發售中(11月19日)
售價：港幣328元　記憶：1 BLOCK
STG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

文：赤目黑龍

極級射擊遊戲作品 R・TYPE ⊿



相信對於《R-TYPE》這個名字，大家一定不會感到陌生，而且，《R-TYPE》更可以稱得上是射擊遊戲之中的一個經典，這次推出的《R-TYPE ⊿》在之前也曾為大家介紹過，現在就為大家帶來遊戲之中不同版面的遊戲特點。

不過，在未開始之前，先為大家介紹在上一次未講及的兩部戰機，嗯……上次不是已經介紹了兩部的嗎？理論上只有一部未介紹過，錯了！因為在遊戲之中是有四部的戰機可供玩者選擇，除了之前介紹過的「R9」和「R13」之外，第三部戰機便是「RX」，這部戰機的實力其實和其他的戰機差不多，只是在FORCE的使用上有一點的新鮮感，當儲滿了能量之後，在發射時是會有兩條觸手伸出來，作用亦是攻擊敵人的。



■這便是「RX」。

■這攻擊是否非常華麗呢！

■以空間扭曲來作攻擊的DELTA WEAPON。

■這攻擊範圍夠「殺」吧！

而最後的第四部戰機便是「POWER ARMOR」，亦即是遊戲之中的「補給機」！這部補給機的力量原來是如此厲害的，真是意想不到，理論上，這部機的武器使用方面和以前的舊機「R9」是差不多的，不過，方法雖然相同，不過，攻擊力明顯是比「R9」為強，而且，攻擊的範圍亦是比「R9」有過之而無不及，至於怎樣才能耳得此機，就請大家看一看今期的秘技工場了！

■究竟怎樣才可以得到這部機呢？



■嘩！FULL POWER的波動砲很是厲害啊！

■吓！這是甚麼的DELTA WEAPON?!

■這便是紅色LASER的攻擊。

以下便是遊戲之中全7話的介紹，而這裏使用的是「HUMAN MODE」(人玩的模式？)，請大家留意當中的重點，對遊戲有非常大的幫助呢！

STAGE 1 狂機

這是戰鬥的開始，所以敵人的數目和攻擊力是不強的，在版初玩者會見到一部綠色(如果在BYDO MODE之中是紅色的)的機械人經過，這可以說是玩者會見到的第一個機械人敵人。

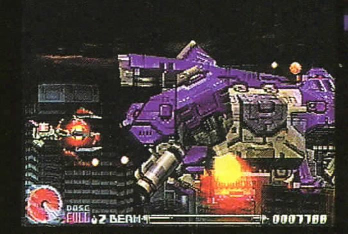
戰鬥一開始，一如以往多集，也會有一些紅色的戰鬥機飛出來，這集之中亦不例外，這些戰機是以4隻為一小隊的，其攻擊亦只不過是一些細小的彈而已；而在他們之中會有一部補給機，這是首部的補給機，這亦是玩者得到首個「FORCE」的機會，非常重要，一定要取得，否則便……


■這是第一部的補給機，非常重要。

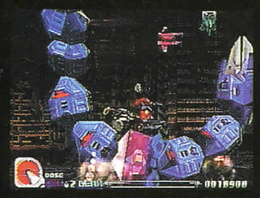
之後，玩者便會遇上在版初見到的那個機械人，這個機械人的攻擊只有手上的大砲而已，只要玩者使用手上的FORCE，再加上一至二發的波動砲(儲砲)，便可以輕易的將他消滅。其實這方便是中BOSS戰艦的底部，在這裏會有一串一串的戰機湧出來，通過這裏之後，中BOSS便會出現，大家在這裏要將FORCE放在後方，以應付在戰艦底部的砲台。

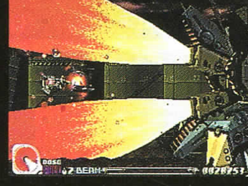

■使用FORCE加上波動砲，很易對付呢！

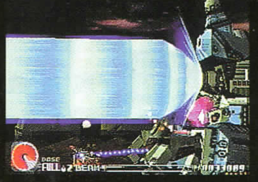

■砲台的攻擊和試玩版時有了一些出入。

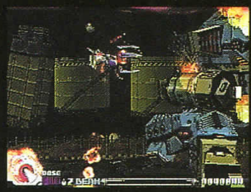

■這便是中BOSS。

通過以上的中BOSS之後，玩者便會來到一個廢虛之中，在這裏會有一條大蟲出現，當中透明的部份便是其弱點，只要將這部份擊破，大蟲便會爆炸！只要能通過這裏，便會再見到一大批戰機，之後便是打BOSS的時候了，這BOSS的攻擊除了是尾部的引擎之外，亦有前方的上下兩個砲台和中間的大型LASER，不過，除了這些位置是可以破壞外，在他轉向時的「側部」亦是可以破壞的。


■嘩！好大條蟲啊！

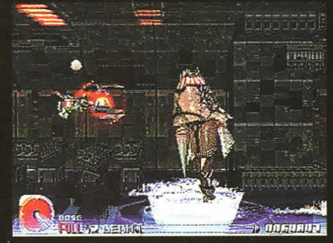

■BOSS的尾部好猛火呀！


■這支LASER真是夠晒大！


■BOSS轉身時也要攻擊下方啊！

STAGE 2 異形

異形？！莫非和之前《R-TYPE》的第二版相同？非也，這版雖以「異形」命名，不過，這版和《R-TYPE》的第二版是完全不同的，而且一開始出現的並不是甚麼異形，而是一些非常巨大的魚！


■吓？點解有咁大條魚!?

之後只要再惡戰一次大魚，便可以見到這版的BOSS了，在BOSS之前會有四部補給機出現，玩者要好好珍惜啊！這版的BOSS是分成上下兩部份的，對付哪部先也沒有多大影響，然而，最好也是先對付下方的「蟲蟲」，因為這樣便有多一些的空間對付上半部份的BOSS，而上下兩方的弱點也是中心的部份。


■這裏的魚比先前的多出很多。

■上方伸下來的地方便是弱點所在。


■四部補給機，不要放過啊！

■小心在BOSS弱點中射出來的「珠珠」。

打完大魚之後，玩者又會見到一些在天空中飛行的小生物，這些敵人在飛過時會放出三粒的彈，小心！而且在地上亦會有一種生物，會射出左右兩條的「珠珠」，當然玩者可以將這些珠珠消除，不過要小心他們會再射出來的，故此切勿留在發射口之上。

■小心在地上的生物！

隨之出現的是這版之中最凶險的地方，玩者會遇上一些一大拖十細的生物出現，這時候便是FORCE大派用場的時候了，除了這些「大拖細」的敵人之外，亦要小心在上方出現的「蜂巢」，玩者最好是先對付蜂巢，再對付水中的敵人，這樣會比較安全。


■上下也有敵人，點算好？

之後，玩者便要進入一個像是儲水池的地方，在這裏首先要做的便是將FORCE放在後方，因為在這裏的敵人便是在兩側的砲台，只有將FORCE放在後方才是最安全的。除了要小心左右的砲台之外，亦要留心由上方跌下來的東西，基本上只要往左右盡頭的地方可避過，不過最好還是在右邊避，因為在左邊會有敵人和補給機的出現，為免出事，右邊是不二之選。


■嘩！乜咁大塊嘢，想壓死人咩！

STAGE 3 巨襲

嘩！真是好像標題一樣──「巨襲」，一開始，便有一部非常巨人的機械在玩者後方出現，所以，玩者最好將FORCE放在後方，這是最安全的，不過，玩者同時要留心在前方的亦會有敵人出現，而且在巨大機械的中央部份也會一些散射的火球彈，這是要非常小心的！


■小心這些火球彈！

到達機械上部之後，便會被在尾部的彈火攻擊，不過，只要將之擊破，便可以使從天上降下來的攻擊停止，再向前直進，便會受到敵方的猛烈攻擊，要小心的是藍色的旋轉砲。之後便會見到BOSS(其實是巨大機械的最上部)，這BOSS的攻擊有兩種，一種是四連裝的反射LASER，而另一種是由下方發射的巨大LASER，只要能避過在發射前的「紅外線」，BOSS便不會開火。

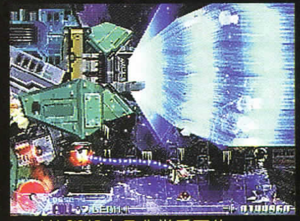

■小心在上方落下來的攻擊。

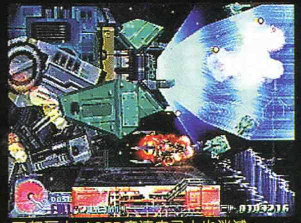
■敵方的攻擊非常多元化。

■這些反射LASER是要非常留心的。

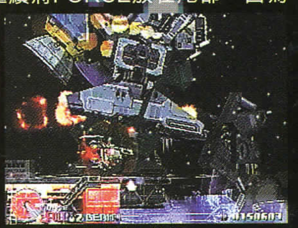
■小心被巨大LASER擊中！

其實，現時在後方的機械不是最大的敵人，所以玩者還是先將集中力轉回前方，而因為將FORCE放在尾部的關係，就算在後方有敵人出現也不用驚慌，而事上，後方是有敵機會飛出來的，而將FORCE放在尾部的另一個原因是要將巨大機械的腳部和中央的砲台破壞。


■破壞腳部亦是非常重要的。


■超巨大LASER竟連自己人也消滅。

而這裏的玩法是要玩者穿過機械的底部，再由後方出來，而在之中會有一些敵人，而機械底部的LASER和引擎也是玩者要對付的。而退出的時間性是非常重要的，大約是在後腳到達版中時左右，但是要繼續將FORCE放在尾部，因為一退出便會有敵人從後方出現。


■這是最佳的進入位置。


■小心在這裏被LASER打中。

STAGE 4 侵食

現在，玩者來到宇宙空域和敵人作戰，一開始的一段長路真是非常漂亮，不過，大家不要被這些背景所分散，因為敵人很快便會在上方飛下來向玩者攻擊。首先下來的是兩部戰機，他們的攻擊只有LASER砲而已，不過，要認着他們，因為之後仍會多次見到他們呢！


■這是首先出來招呼玩者的。

繼續向上行，玩者會見到一些太空垃圾，小心！被擊中一樣會死，最好也是將他們消滅吧！再向上行，玩者會被三座LASER砲台攻擊，其實這是來自戰艦的攻擊，而這些戰艦是要擊倒的，不過在對付戰艦之餘，亦要小心在上方的敵人，因為向上一行便會見到敵人出現的地方和砲台。


■太空垃圾也要小心！

■這種戰艦是可以擊毀的。

再向上行，便會再次遇上一開始時出現的戰機，這次的數量更多，而且在上方有一艘插在牆上的戰艦，小心！一定要將他擊毀，否則他一開動引擎便會……順利通過的話，便會遇上另一種新的敵人，這種黃色的敵人的攻擊是導彈，而且一隻會放出四支，遇上他們時要特別小心！

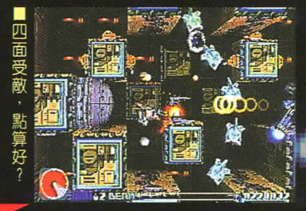

■這麼多砲台，點避!?

■吓？戰艦都插入牆?!

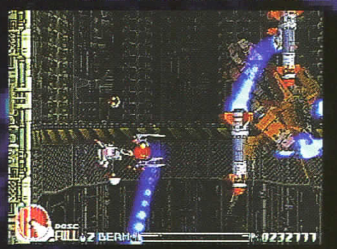
再向上行，便會到達這版之中最艱難的地方，在這裏會有非常多的砲台，而最危險的可說是從「底層」升上來的砲台，大家在畫面上看到在表層之下有一些正方的位置，這些全是會向上升的地方，而且每一個之上也有砲台，再加上有一些藍色的機械人「走來走去」，玩者要小心被他們擊中，而且亦不要將升上來的砲台「壓死」！

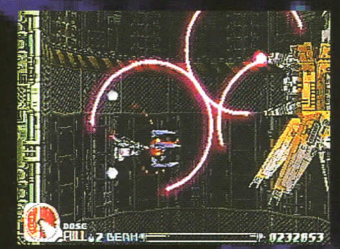

■黃色的機械人的導彈是要絕對小心的！


■嘩！乜得有咁多敵人！


■四面受敵，點算好？

只要能通過以上那「九曲十三彎」的通道，便可以見到這版的BOSS，這BOSS可說是易對付，而他的攻擊除了那些「巨大」的飛彈之外，最厲的便是那些圓形的「LASER圈」。


■咁大支飛彈都得！


■嘩！點避呀!?

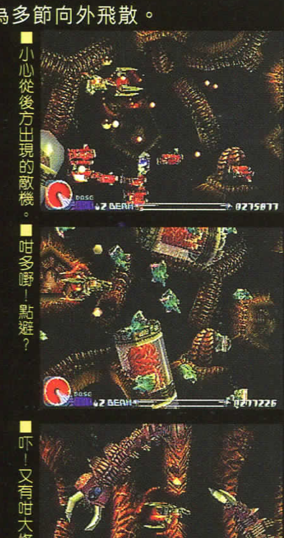
STAGE 5 邪惡

上兩版的「異形」不是打異形，而這版「邪惡」便是真正的打異形了，而且這版便是真正的將以前的第二版完全的移植過來，一開始玩者便會被異襲擊了，在數量和速方面也是比以前《R-TYPE》之中的為多和為快。而且一直的向前行，玩者會見到非常多在第一版之中出現的紅色戰機。


■這次終於也打異形了。


■這些是……腦?!

記着！在這時開始敵人便會來一個大集合，異形、戰機、「腦」也會同時出現，而且是四方八面的向玩者侵襲！如果「好彩」能夠通過的話，玩者立刻又要面對另一個大危機，因為在這裏有一些非常大的蟲，只要擊中其頭部，身體便會分為多節向外飛散。


■小心從後方出現的敵機。

■咁多嘢！點避？

■吓！又有咁大條蟲？

之後的地方更加是恐怖，在玩者面前出現的是一些條狀的物體，這些是要避開的物體，而另一種則是宇宙垃圾，可以將之摧毀。而前方的路便更難走，因為有非常多的障礙物，而且後方又有大群的戰機出現，實在是非常難過的一個地方。

如果有幸到達前方的話，便會見到和《R-TYPE》之中一樣的東西，這傢伙其實非常易對付，只要將有藍色點凸出的一格打爆便可以將之消滅。

■亂！又要避又要打！！


■前無去路，後有追兵……

■嗯……這不是《R-TYPE》中的……

之後便是這版的BOSS……其實BOSS是由以前在《R-TYPE》之中，第二和第三版的BOSS，先是打貌似心臟的第一個BOSS，和之前的基本上一樣，不過這次是會四處浮游的；而接着而來的是一艘一分為二的戰艦，和之前的亦是一樣，只要擊毀中間的部份便能將他消滅。


■真是似曾相識……

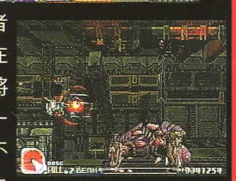

■這才是真正的BOSS……

STAGE 6 覺醒

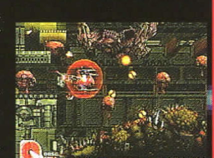
唔……這話開始，敵人實在已經不知道是甚麼來的，這版一開始，玩者便會被非常多「不知名」的東西擊，一眼看上去，這些東西真是和「腦袋」差不多子。除此之外，亦會有非常多紅色的戰機出現。


■這些是甚麼東西。

就算玩者可以過得了這一關，接着來玩者又會見到一隻非常大的「畜牲」，小心！牠是在天花之上跌下來的，所以，一定要小心不要將牠「壓中」，當牠着地之後，便會在背部射出一些黃色的彈，玩者要盡快將牠擊倒，因為在不遠之後，在天花之上會出現另一隻，為免被上下夾攻，要先解決下面的一隻。


■嘩！好大隻畜牲呀！

而通過了一房間之後，前面的房間之中的敵人數量又會增加，雖然只是那些「腦袋」和「畜牲」，不過由於數量太多，所以是絕不易對付的。隨後在玩者出現的便是一些「大風扇」，記着，玩者一定要將這些風扇打破才可以繼續前進，不過，如果玩者想玩得安全一點的話，最好便是先將FORCE放在尾部，因為在後方會有「腦袋」追來。


■敵人的數量越來越多。

衝出了通風口的範圍之後，便會達一個有極之多敵人的地方，這裏的敵人真是多得有點過份，上、下、左、右也有敵人，不只如此，在玩者後方更有一部長形的機體追來，這敵人的攻擊是集中在下方的，所以玩者應由其上方通過，之後攻擊他唯一的弱點──尾部。


■將大風扇擊毀吧！

■這敵人的弱點是在尾部。

就算玩者真是通過了以上那鬼地方，到了前面也可能難逃一劫了，因為這裏的敵人真是極之多和極之可惡，玩者一定要將FORCE放在尾部才有一線的生機，在前方的敵人是最集中的，只有在之前將動砲的能量儲到十足十才可以將眼前的敵人一次過消滅，大家好自為之了。


■敵人的數量絕對是不合理的。

之後，玩者竟然回到基地之中，而且更加要對付「R9」、「R13」和「RX」三部戰機，真是令人感到非常苦惱，不過，在這裏只有一部戰機是有FORCE的，這部戰機要到最後才消滅，玩應先消滅沒有FORCE的戰機。


■自己打自己的滋味真是不好受。

之前的「R9」、「R13」和「RX」其實只是小角色而已，因為真正的BOSS便是在前《R-TYPE》之中第一版的BOSS，不過其攻擊力實在強了很多，而且在這裏有兩個型態……


■熟口熟面的BOSS。


■BOSS的第二型態。

FINAL STAGE 生命

終於也到了最後一版，在這版之中，敵人有很多時候也是從異空間之中「閃出來」的，所以玩者一定要留意在版圖上每一個角落的情況。而在這版一開始，玩者便會見到一些水晶，在這些水晶之中有一個像是人的東西，不過，玩者是要將他消滅的。然而，要擊毀水晶，最好便是用波動砲，因為只有用波動砲才是對付他們的最好方法。


■在水晶之中的便是「生命」？

之後，玩者會見到一個紅色的球狀物，這其實便是最後BOSS，不過現時不是和他戰鬥的時候，他會放出一些類似蝌蚪的東西，這些東西的攻擊力……其實他們是不會主動攻擊的，他們亦不會發出任何的彈，所以非常安全，只要將他們全部消滅便可以了。

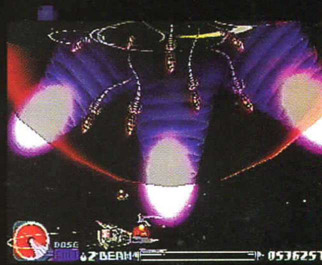

■這些傢伙不就是……

之後，經過一大片的漆黑之後，玩者便會見到一些類似DNA的東西，這些可能真是DNA，不過極可能是敵人的DNA，所以，玩者要將這些DNA消滅，不過，這些DNA是會不斷出現的，所以不要在一個DNA之上花太多時間，而且之後亦會有多「條」DNA，所以大家可以慢慢享用。

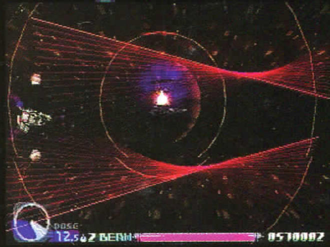

■請將DNA消滅，否則不能通過。

經過了DNA一關和一大串的水晶之後，玩者便要進入最後的階段，在這裏玩者會見到真正的水晶「生產過程」，通過之後，便看到最後BOSS了，BOSS先會以一些非常大的光球向玩者攻擊，之後，BOSS便會吸去玩者的FORCE，成為他的核心，不過，他這樣做是自殺的行為，因為只要核心的FORCE變成「DETLA WEAPON」之後，玩者便可以藉着引爆DETLA WEAPON將最後BOSS消滅。


■嘩！好嘔心！


■這些光球很易避呢！


■FORCE給BOSS奪去！


■引爆DETLA WEAPON將最後BOSS消滅。

製造商：NAMCO　　發售日：發售中(11月26日)
售價：港幣328元　　容量：CD-ROM
SOC/2P/MEM/Dual Shock對應/行貨



By: 好隊友Agent X、一人足球G + 四哥

LiberoGrande

齊齊進入地獄訓練營！！

如何逃出「Challenge 9」的魔掌？？



在《LiberoGrande》中，相信大家必定對這個充滿趣味的「Challenge 9」感興趣。因此，以下筆者將會為大家詳細介紹當中各項的內容及一些操作技巧，希望筆者的提示能夠令各位從中領悟到各項目的取分法門，刷新更多更高的新紀錄。

SIDEWINDER

盤球是足球運動中不可或缺的一環，因此這個項目便是訓練大家控球及盤球技術。訓練十分簡單，只要在最短的時間內繞過所有的「雪糕筒」便可。在盤球的時候，除了方向鍵之外，大家基本上不需要按其他鍵，以減少球員移動的幅度。



■到達終點了，全力向前衝吧！



■盡量緊貼著「雪糕筒」便可，不要"波OUT"～！(不要做出「←—/—→」90度轉身等便可)

HAWK EYES

準確射門是取分的關鍵，而這項目主要便訓練大家如何掌握射門的角度及精度。當玩者按○鍵開始後，球員起步準備射門。這時，玩者便首先要調教處於球前的藍色箭咀，令其對準安放龍門中的標靶；之後，玩者便需照標靶的位置而按方向鍵(上/下)，以控制球的高度。

■球員起步準備射門，調教球前的藍色箭咀。

■起腳前利用方向鍵(上/下)來控制球的高度。

CHAMELEON

一個考驗大家反應的挑戰項目。首先，玩者要決定項目的難度，當然難度越高所得的分數也越高；之後，玩者便可以按○鍵來起腳射門。這時，玩者是不用理會球下的藍色箭咀，反而要留心龍門中突然彈起的紙板人(難度越高，紙板人彈起的時間便越遲)。玩者只需要按方向鍵(左/不按(即射中間)/右)，令球射向紙板人便算成功。

■首先決定難度。



■按○鍵來起腳射門，當看見紙板人彈起便立即輸入方向。

GRASSHOPPER

一球美妙的自由球，往往是球賽勝負的關鍵；因此，這項目將會是一個訓練大家如何處理自由球，以祈將球直接送入網窩中。玩者在主射時，首先要決定射球方向(藍色箭咀)，然後便選擇使用內彎、外彎、高球及低球。(詳情請參閱上期《遊戲誌》介紹)。此外，玩者要留意由於各球員的能力值皆並不相同，故此在調節球的角度及高度時便要作出相應的改變。只要玩者能夠將球射到龍門中插著小旗的位置，便可以獲得較高的分數了。

■首先決定射門方向。(藍色箭咀)。

■再選擇球的弧度及高度。

ALBATROSS

在處理死球時，除直接將球送入網窩之外，還可以把球傳給位置較好的隊友，令龍門失位而增加入球的機會。因此，這個項目便是訓練大家如何做出一個準確的傳送來，當中玩者必須留意球員的能力值，若射門力越高的話，便要作出調節才可。玩者只要成功地以高空球傳送到指定的目標(小旗)，便可以獲得較高的分數。不過，由於項目只計算球最先的落點，故此若目標前後出現紙板人遮住的話，玩者便需要利用外彎或內彎球，甚至利用紙板人來將球反彈到目標上。



■和主射自由球一樣，首先決定射門方向。

■球射得越高度它的落點便越遠，相反亦然。(切記！切記！)

SABER TIGER

只要懂得快速而準確的傳球，便可以組織出多彩又悅目的攻勢來。在此項目中，玩者主要是將球傳送到彈起了的紙板人上。當中，，玩者要留意方向鍵的左右是控制球員的左右移動方向，而傳球時則需要按著□來按×鍵便可。只要玩者能夠於限時內完成十次傳球，就算是成功了。



■利用方向鍵左右來移動球員。

■按著□來按×鍵傳球便可。

BLACK KITE

凌空窩利射門是一種高難度的射門技巧，所以遊戲特別設置了這項目來予大家迎練習練習！當中，玩者需要迎接由隊友開出的角球，然後在最短的時間內分別射向龍門中六個指定位置。雖然項目主要是訓練玩者的窩利技術，但如果各位只求過關的話，不妨先將來球控定後再作快速抽射，這樣射門的準繩度便會大大增加。當然，玩者亦最好首先解決了"上三路"的位置，因為"下三路"的位置較易命中。



■對球的落點要清楚熟習才可。



■"控定"後再抽射，命中率會大增。(筆按：雖然有違此項目的原意……)

SCORPION

「跳遠」－這種田項運動大家就試得多，不過今次卻利用足球來"鬥遠"，你又試過未？如果大家對此項目感到迷惘的話，不妨參考筆者以下的過關方法：首先不要一味死衝到踏跳線前(因為很難掌握輸入指令時間)，慢慢走到中圈線附近後先停下來，然後向前一推時便立刻輸入指令(↓ ↑ ＋×)便可。當然，如果各位洞悉箇中技巧的話，要突破紀錄就易如反掌了。



■到中圈線附近後先停下來。



■前一推後便立刻輸入指令(↓ ↑ ＋×)便可。

KING COBRA

在「SIDEWINDER」中，大家已經嘗試過盤球方法，而今次則將會以「電流棒」的方式來考驗各位的盤球技術。當中，玩者只要將足球推出指定"航道"，便算失敗。不過，大家如果能夠以最快速越過首三個「L」彎的話，之後便可以慢慢前進了。以下，就讓筆者為大家介紹如何越過首三個「L」彎的技巧吧！



1.玩者要按著□＋↑來前進。

2.當接近首個「L」彎時，立刻將方向鍵由「↑」改為按著「→」。(□鍵不用放開)



3. 當接近第二個「L」彎時，立刻將方向鍵由「→」改為按著「↑」。(□鍵不用放開)

4. 當接近第三個「L」彎時，立刻將方向鍵由「↑」改為按著「←」。(□鍵不用放開)

之後，玩者便可以停下來，令視點回復到球員的背後。由於玩者能以10秒內完成三個「L」彎，故此以後的事只要慢慢地推進便可以了。

五位隱藏球星逐個捉



大家一定知道在遊戲中，只要達成特定的條件(例如：使用同一球員來完成「Challenge 9」多次、完成「Arcade Mode」等等)，便會出現一位至二位隱藏球員予玩者使用。以下筆者便會介紹其中五位隱藏球員予各位參考參考：

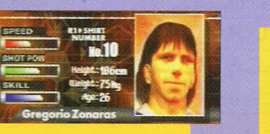
此外，當玩者使用了某一球員來完成其中一些模式後，便可以進入「OPTION」中的「LEGENDS of HEROS」，並從中得到該球員的個人詳細資料。



甲賓秀(Minoru Kai)
Height：165cm
Weight：51kg
Age：22
短小精悍的他，速度及技術均達到爐火純青的地步。不過由於體形關係，故此在作埋身爭奪時會較為吃虧。



Ruprecht Goes
Height：199cm
Weight：70kg
Age：30
各方面皆十分平均的球員，因此在任何位置他都勝任有餘。



Gregorio Zonaras
Height：186cm
Weight：75kg
Age：26
速度雖然不高，但射門力量及技術卻十分平均的球員。

Arnold Lang
Height：222cm
Weight：115kg
Age：28
身形高大，擁有絕對的制空能力。惟速度及技術皆強差人意，難度你甘心作一位只守而不攻的球員？



David Magellan
Height：177cm
Weight：77kg
Age：34
速度之高令人震驚，而且體格結實，下盤穩如泰山。想要奪走他的腳下球，似乎要有一定實力才可。

製造商：SUNSOFT　售價：5800日圓
發售日：12月3日　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

TEXT BY 酒井明樹 鳴謝 (G+) Caeser



前言

HARD EDGE是一隻類似BIO Hazard類型的AVG遊戲，在遊戲誌第八十六號，KOTARO已為大家介紹了HARD EDGE的故事及四個角色MICHELLE STEVENSON、ALEX BARRAT、RACHEL HOWARD及BURNS BYFORD的人物設定，在這裏本人將會為大家介紹遊戲的操作、基本的道具及畫面表示。

















遊戲操作

除了共同的動作之外MICHELLE STEVENSON、ALEX BARRAT、RACHEL HOWARD及BURNS BYFORD，各人也有屬於自己的個人技，包括有體力消費技、兩類型的特定技及特殊動作。

基本操作

START按扭：開啟地圖
SELECT按扭：開啟MENU畫面
L1按扭：選擇及轉換武器
L2按扭：開啟或關閉遊戲畫面的表示
R1按扭：描準
R2按扭：選擇及轉換回復道具

共同動作

指令	效果
↑按扭	前進
↓按扭	後退
緊按×按扭再按↑按扭	跑
R1按扭	描準敵人
←及→按扭	左、右旋轉
緊按×按扭後按←及→按扭	快速左、右旋轉
連續按兩次↓按扭	向後DASH
連續按兩次↑按扭	向前DASH

ALEX BARRAT

體力消費技

指令	招式名稱	效果
×按扭＋□按扭	COWBOY RAMPAGE	360度旋轉攻擊

個人技1

指令	招式名稱	效果
□ 按扭	QUICK SHOT	使用手槍攻擊
↓＋□按扭	BRUST SHOT	三發子彈同時發射
↓↑＋□按扭	BACK FIRE	向後射擊
↑↓＋□按扭	BOTTOM SHOT	向下射擊

個人技2

指令	招式名稱	效果
連續按□按扭	INFINITY SHOT	連續攻擊
後移動中按□按扭	HANGMAN RAID	後退中射擊
↑＋□按扭	HAND THRUST	以推掌攻擊
↑＋□、□、□按扭	SLIDE COMBO	三段推掌攻擊
前移動中按↓＋□按扭	DOUBLE STRIKE	二段推掌攻擊
前移動中按↓＋□、□、□、□按扭	DOUBLE BEAT COMBO	四段推掌攻擊

特殊動作

指令	招式名稱	效果
↑＋↑按扭	FRONT STEP	前 DASH
R1 按扭	HOMING 轉換	描準轉換
L1 按扭	槍彈轉換	槍彈轉換



MICHELLE STEVENSON

體力消費技

指令	招式名稱	效果
×＋口按鈕	真空兼馳	360度倒立回轉腳攻擊

個人技1

指令	招式名稱	效果
口 按鈕	霞拂	以斬攻擊
↓＋口按鈕	鋼翼刃	重斬攻擊
↓↑＋口按鈕	斬月	持刀打筋斗攻擊
↑↓＋口按鈕	牙角 地獄門	下方攻擊技能

個人技2

指令	招式名稱	效果
口、口、口、口按鈕	斬鐵 影旋	連續斬擊
口、口、口、↑＋口按鈕	斬鐵 朧月	連續斬擊
口、口、口、↓＋口按鈕	斬鐵 蒼翼扇	連續斬擊

持殊動作



指令	招式名稱	效果
↑＋↑按鈕	FRONT STEP	前 DASH
×按鈕	GUARD	防御

BURNS BYFORD

體力消費技

指令	招式名稱	效果
×＋口按鈕	DYNAMINTE SHAKER	向地面揮拳360度攻擊

個人技1

指令	招式名稱	效果
口 按鈕	WILD FANG	以拳攻擊
↓＋口按鈕	JUSTICE HAMMER	重拳攻擊
↓↑＋口按鈕	DYNAMINTE SMASH	拋投10cm的炸彈
↑↓＋口按鈕	GOD PRESS	向下攻擊敵人

個人技2

指令	招式名稱	效果
口、口、口按鈕	COMBO DYNAMINT UPPER	連續攻擊
口、口、↓、口按鈕	COMBO DYNAMINT CHARGE	連續攻擊

持殊動作



指令	招式名稱	效果
↑＋口按鈕	CANNON BALL	下方攻擊

RACHEL HOWARD

體力消費技

指令	招式名稱	效果
×＋口按鈕	PEPPER MINT TWISTER	360度上昇旋轉攻擊

個人技1

指令	招式名稱	效果
口按鈕（1）	DOUBLE ALMOND	以拐二段攻擊
↓＋口按鈕	GO GO HEAVEN	UPPER攻擊
↓↑＋口按鈕	SUGAR AND TARTE	當身
↑↓＋口按鈕	PEACH DROP	跳躍落下攻擊

個人技2



指令	招式名稱	效果
↑↑在（1）、（2）或（3）中按↓＋口按鈕	PEACH BOMBER	追加攻擊
在（1）中按↑＋口按鈕（2）	STRAWBERRY FLASH COMBO	三段攻擊
在（2）中按↓↑＋口按鈕（3）	PEACH FLASH COMBO	四段攻擊
後移動中按↓＋口	CORKSCREW SNOWER	下段攻擊

持殊動作



指令	招式名稱	效果
×按鈕	GUARD	防御

RACHEL HOWARD追加指令

體力消費技

指令	招式名稱	效果
×＋口按鈕	GALAXY STORM	360度上昇旋轉攻擊

個人技1

指令	招式名稱	效果
口按鈕	DOUBLE COMET	二段UPPER攻擊
↓＋口按鈕	SHOOTING STAR	以拐二段攻擊
↑↓＋口按鈕	MILKY STEP	以腳作出攻擊
↑＋↑按鈕	METEOR PRESSURE	BODY PRESS攻擊

持殊動作

指令	招式名稱	效果
×按鈕	GUARD	防御

寶物介紹

回復系 ITEM

■ 救命藥：體力少量回復



■ 救命筒：體力一般量回復

■ 救命箱：體力大量回復



■ 藍色經驗樽：增長體力BAR

■ 黃色經驗樽：增長體力BAR

KEY ITEM



■ 金屬PLATE



■ FLOOR KEY



■ METAL



■ 解除PLUG

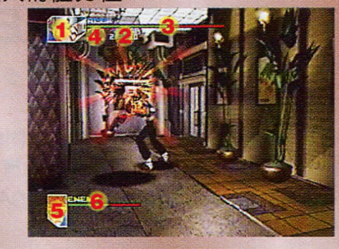
即時更用 ITEM

即時更用ITEM會在擊倒敵後出現，而玩者只要走到ITEM那處便可取得寶物。寶物會在一段時間後消失，所以玩者在取寶物時便不要悠擬。

■ 回復ITEM　■ ALEX用彈匣

畫面表示

1,使用中的人物圖示
2,使用中的武器（L1按鈕選擇）
3,表示使用中角色的體力值
4,回復系寶物表示
5,戰鬥中敵人的圖示
6,敵人的體力值



新GAME介紹

製造商：FROM SOFTWARE　容量：CD-ROM×2　發售日：預定99年2月
記憶：1~3BLOCK　售價：5800日圓
MEM/SLG/對應ANALOG/對應PDA/2P

BY：技工•非洲

ARMORED CORE～MASTER OF ARENA

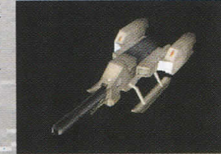


續報！！

在第86期《遊戲誌》筆者已經介紹過這遊戲一次的了，而今次得到了新的情報，當然要為大家介紹一下啦！現在便立即為大家說明一些新的情報，還有DISC 2中的一些資料。

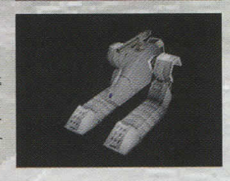
新增敵機

砂上自走機【CAFARD】（カファール）



一人駕駛型的氣墊電單車，在前方配有光束砲，而在座位下有小型機槍。這一部着重機動力的機體，在武裝和裝甲上的設計都被忽略，這一種機體多數都會執行一些索敵的任務。

無人駕駛警衛【TRIGUARD】（無人セキュリティ）



PROTECH社製作的簡易無人駕駛的三足警衛機械，簡單的軀幹，適合在室內擔任防衛的工作，在前足的地方裝有小型機關砲，基本上它對着一些大型的時候，是沒有作用的。

無人駕駛 MT【SPATULA】（スパーテル）



TRIGUARD的強化版，將機身上的小型機關砲轉為現在的光束砲，其攻擊力可以媲美AC的來福槍，同樣地主要在室內活動，不過在室外也可以保持到一定的機動力。性能上可以說是標準的，但能力上依然有所不及。

大型戰鬥用 MT【FAT BOLD】（ファットボールド）



為了可以進行長時間戰鬥而製造的大型戰鬥用MT，針對了之前裝甲低的MT而設計，所以其裝甲的最大限是十分之高的，不過機動力便是MT中最低的一種。武器方面便在左右手裝有機槍，在左手還有一個盾，在突進的時候可以發揮驚人的破壞力。

大型雙足 MT【STINKBUG】（スティンクベグ）



民間開發的量產型戰鬥機械，由於要適合普羅大眾，所以操作十分簡易。因為是為了軍事而開發的機體，所以基本的構造也不俗，可以跟一些武裝較強的MT抗衡。

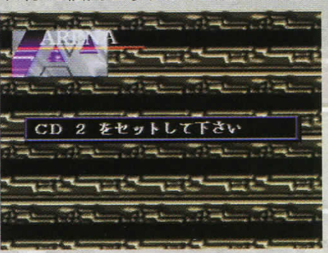
ARENA MODE&EX ARENA

這一集的ARENA MODE加入了不少的新元素，如加插了新的比賽場地，參加的角色為30個

在上一次的介紹中，好像沒有說過DISC 2的東西啊！原來在DISC 2中的便是一個為了高級玩者而設的對戰模式，可以說是一個較高難度的ARENA MODE吧，而當玩者在DISC 1的ARENA MODE中完成了一定戰鬥之後，便會出現EX ARENA，這時出現換碟的指示。這時玩者只要放進DISC 2便可以進入這一個模式了。



在EX ARENA中是有分組賽的，以足部結構分為二足ARENA、四足ARENA、逆關節ARENA和坦克ARENA這4個組別，而每一組最多可以有10個角色參與，這樣玩者便要因應不同的比賽而裝嵌最適合的部件了。如果玩者在ARENA MODE中完成了所有的比賽的話，便會出現一個FREE SELECT MODE。DISC 2當然不只是EX ARENA啦，玩者也可以在DISC 2中跟其他的玩者進行對戰的啊！



■進入EX ARENA之前會有換碟的指示



追加新部件

背部武器

WM-MVG812
肩用導彈。射出的速度比較遲，但是導向的性能卻很高，可以複數發射。

WM-X15-EX
改良型肩用爆雷。可以同時投下4發爆雷，在着地後的爆風，也有一定的攻擊力。



WX-ED2
兩肩用PLASMA CANNON。同時發射兩發等離子彈，威力算是中上。

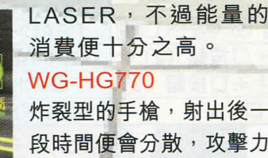
WX-C/4
兩肩用PLASMA CANNON。絕大的攻擊力，重量比WX-ED2為輕，不過能量的消耗卻十分驚人。



右手武器

WG-RF/E
能量型的狙擊來福槍，除了攻擊力上升外，還可以省回彈藥費。

WG-XW11
新型的LASER RIFILE，可以同時射出兩行LASER，不過能量的消耗便十分之高。





WG-HG770
炸裂型的手槍，射出後一段時間便會分散，攻擊力和命中率都十分高。





製造商：KSS　售價：5800日元
發售日：發售中　容量：CD-ROM
SLG/ MEM (2 BLOCK)

TEXT BY 酒井明樹



序言

TOYS DREAM是一隻發明家育成遊戲，遊戲的目標是在五年內，把遊戲中所有的負債還清，賺取金錢的方法，主要是發明新的產品，玩者須要到處搜集材料，製造新產品，而在不同的地方也會找到不同的材料，材料種類越多新的發明提議便會越多，所以玩者一定要找尋及開拓一些新城市，找尋和購買不同的材料來開發新產品。



故事及背景

遊戲背景是在一個戰亂的時代，主角他們四人是戰災中的孤兒，一位年老的科學家收養了他們，在這段日子裏，老科學家傳授了不少科學的知識給他們，經過了幾年的時間，老人因為太年老而與世長辭。可是這位老科學家，生前還欠下了一筆巨款的債項，而政府也開始追討欠債。四位主角，為了要保留老科學家所遺留下來的研究所，只好利用他們的科學知識，搜集材料，製造新產品來賺錢還債。





操作方法

L1 及 R1 按扭：把游標轉移到另一個各色
□ 按扭：緊按□按扭，令游標高速移動
△ 按扭：開啟「系統設定」
○ 按扭：確正或實行選項
× 按扭：取消指令或選項
START 按扭：需要快速略過事件時使用
SELECT 按扭：取消或開啟「時間顯示器」

畫面表示

1,土地地點：在地圖上角色可以停留的地方，紅色是研究所、綠色代表森林或農村、藍色代表成市或工業區。
2,月曆：表示年、月和日，玩者必須要在五年時間內完成遊戲。
3,角色：表示角色所在的地方。
4,STAMINA：表示角色的體力值，綠色是現在的體力值，黃色是代表將會消費的體力，而紅色的部份是表示已經消耗了的體力。
5,WEIGHT：表示角色所能負擔的重量。
6,行動予定：表示已輸入而將會實行的行動。
7,TIME COUNTER：表示玩者所花的時間。



指令編

移動的選擇

1,移動先の指定：移動角色的指令。
2,道の探索：處於現在角色所處的位置，探索及搜查新的道路及城市。
3,アイテム作成：製造道具，要取得材料後才可把材料加工成為產品。

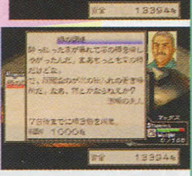
研究所

1,倉庫：把材料及道具放入研究所、取出或棄掉的指令。
2,設備裝備：把用來裝造道具及產品的工具放入研究所使用。
3,ガレージ：使用及乘搭，開發後放置在研究所的交通工具。
4,依賴確認：接收到工作後，再次確認工作的內容。
5,借金返濟：把現在所欠的目標債款清還。

ポイントへ

1,採取：把當地的原材料收集。
2,購入：與商人購買道具或原材料。
3,賣卻：把所持的道具或材料賣掉，把原材料加工後，然後才賣掉是最好的賺錢方法。
4,依賴：接收別人給予的工作。而工作必定要如期完成否則便為之失敗。
5,アルバイト：即兼職，替別人工作後會得到金錢或物品的報酬。
6,世間話：以會話的形式收集情報。





1日的終了

確定了四個角色的行動後，按×按扭，然後便實行一日之內的指令。

製造商：ATLUS　　發售日：發售中
價格：5800日圓　　記憶：1 BLOCK
RAC / MEM / ANALOG / DUEL SHOCK

Present by：山寺良牙
Special THANKS to：子濃

全世界GT聯盟？



ADVAN RACING

橫濱「YOKOHAMA」這個車胎公司相信賽車迷應該會知道的，而她旗下有一隊出名的車隊——ADVAN。今次，遊戲軟件廠商ATLUS便與ADVAN合作，推出一個賽車遊戲——ADVAN RACING，今期便會簡介一下遊戲的內容。

既然是賽車遊戲，賽車的部份當然是少不了的，而遊戲中出場的車輛及賽車，均以日本車或全日本GT賽車聯盟為主，當中除了有SKYLINE、SUPRA外，亦有出名的VIPER GT-S、法拉利F335及林寶堅尼等外國名車，總種類數超過50種。

遊戲模式





ADVAN RACING——

類似故事模式，玩者最初只得一架普通的車，之後在賽事中勝出取得金錢用來強化車輛或購入新車。這模式的特點是玩者可以自由編排月內行程表（SCHEDULE），之後再參加賽事。賽事亦分多種，從鬥數圈的高速賽，到十多圈的耐力賽也有。

QUICK RACE——

內有數個不同的模式，現簡單介紹一下。

CHAMPIONSHIP：基本是年內冠軍戰，賽事頭6名會取得分數，哪一位在年內取得最多分的便是冠軍。

SPOT RACE：隨玩者喜歡選擇不同的賽道、隊伍、車輛作賽一回合。

TIME ATTACK：照字面看就是時間挑戰，但實際內容包括另一個模式，就是「COURSE GUIDE」，即是玩者需跟據賽道上所出的燈號而作出適當的應變措施，例如：顯示藍燈時便踏油門加速、顯示紅燈時便踏掣動器。

ARRANGE RACE：此模式基本是會將遊戲中出場的車輛，隨機抽十架出來，作一回合的比賽，當中玩者可選任何一架作為自己的戰車出場，當然性能亦有十分大的差別。

VS RACE：不用多說，當然是二人對戰模式。



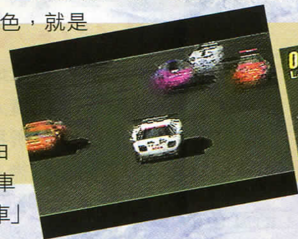
INFORMATION——

可查看有關ADVAN車隊的車輛陣容、車隊的歷年成績、甚至是有關車隊的廣告片段也有。



遊戲特色

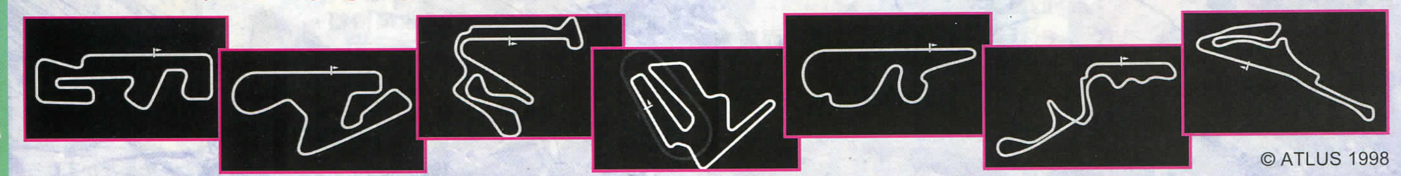
賽車遊戲中，視點轉換、重播功能等……，基本上大部份也有，究竟有何特別？特別之處就是遊戲本身的內容，本遊戲的其一最大特色，就是同一條賽事中，最多可以有16架車同時作賽，其剛開賽時的混亂情況可想而之；其二就是新的REPLAY（重播）功能，在REPLAY時，玩者只要按一下△掣，其REPLAY便會立刻變成電影模式，至於效果則要由玩者去看了，另外按SELECT的話，則可看到其他車輛的REPLAY，不喜歡看自車的話，也可看看「電腦車」的駕駛技巧。





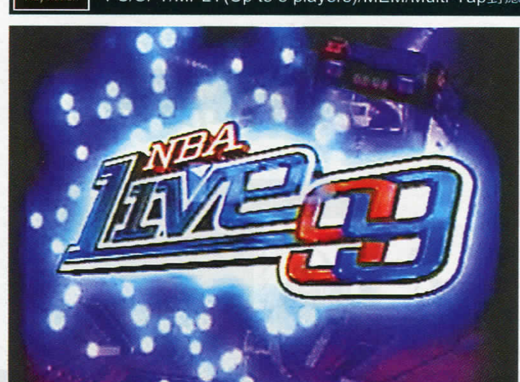


遊戲中出場的日本著名賽道



製造商：Electronic Arts　記憶：1-6 BLOCKS
容量：CD-ROM
PS/SPT/MPLY(Up to 8 players)/MEM/Multi-Tap對應/Dual Shock對應/美版

By: Agent X



就用自己部遊戲機將 NBA 球季開始吧！！









操作方法

進攻時

動作	按鍵
投籃(Shoot)	○
傳球(Pass)	×
胯下交互運球(Cross-over)	□
背向對手壓入籃底/運球時轉身(Back Down/Spin)	△
傳球向指定球員(Walk)	L1(按著不放)+□/△/○/×
持球慢行(Directpass)	L1+方向鍵
加速(Turbo)	R1
各入樽花式(Directshoot)	L2(按著不放)+□/△/○
突進/假動作(Stutter Step/Fakes)	R2

防守時

動作	按鍵
以雙手奪去對手的球(Hand Check)	□
選擇球員	×
抄截(Steal)	○
籃板球/阻擋(Rebound/Block)	△
慢行(Walk)	L1
加速(Turbo)	R1
控制最近底線的球員(Last Guy Back)	L2
將身體轉向面對對手(Face Up)	R2

多種攻擊及防守陣式設定

玩者除可利用上述的操作方法來控制個別球員外，更可以使用陣式指令將球隊的攻擊及防守陣式改變。至於方法是：在比賽時按SELECT鍵便可以呼出陣式菜單，然後根據各陣式的輸入鍵輸入便可。



■各種攻擊陣勢。



■防守陣式。

細緻的人物動作

和《FIFA 99》一樣，遊戲中的人物均經過重新設計，務求令遊戲更有臨場的氣氛。當中，每有精彩的入球時，便會出現Replay及人物大特寫。此外，球員各有不同的入樽方法及勝利姿勢，令球員的個性更為突出。





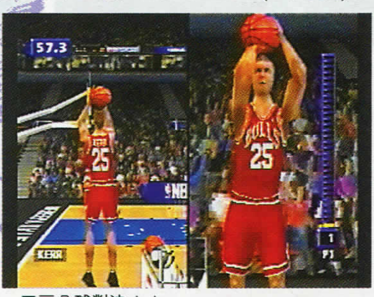




■除了有入樽鏡頭外，更會有人物的大特寫及慶祝姿勢。

遊戲模式

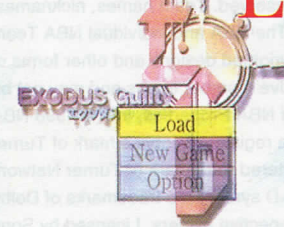
遊戲中總共設有6個模式，當中包括：Exhibition(公開賽)、Season(常規賽)、Playoffs(季後賽)、Practice(個人練習)及3 Point Shootout(三分球比賽)。在三分球比賽中，將會以一對一的形式進行，而且玩者更開啟「Split Screen」分割畫面。這樣，當玩者進行比賽時，便會重現球員的射球動作，令臨場氣氛更為緊湊。



■三分球對決！！

製造商：IMADIO　發售日：11月26日
售價：5800日圓(限定版7800日圓)
AVG／MEM

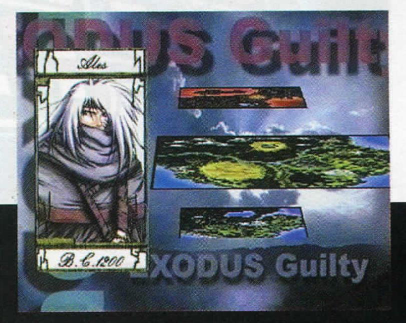
文：積奇



EXODUS Guilty 在三個世界內自由穿梭！！

過去編－B.C.1200年

經過一夜寂靜，集落「烏魯•亞古」要面對的，便是灼熱之火的襲擊。發放火炎的人，便是有神之力加護、統治著世界的4神官中的其中一人，有炎之豹之稱的「芙尼亞」。突然出現的她，強要「烏魯」的長老「瑪沙」順從神意，成為神的祭品，說著瑪沙已被她的火炎所燒。





■炎之豹芙尼亞突然出現。

■亞歷士的母親瑪沙被燒傷。

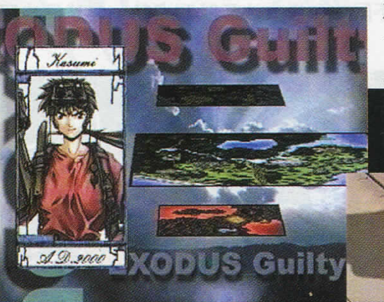
在這個世界內，神的意志是絕對的。看見人民受苦、就是養育自己的母親瑪沙亦遭其所傷，「亞歷士」決意和神的意志唱反調，和芙尼亞對抗！這時正是芙尼亞來烏魯襲擊的晚上，傷重的瑪沙交托亞歷士往南部的集落，找出知道神之真意的少女「維路」，亞歷士亦開始他漫長的旅程……。



■瑪沙著亞歷士往南部的集落。

現代編－A.D.2000年

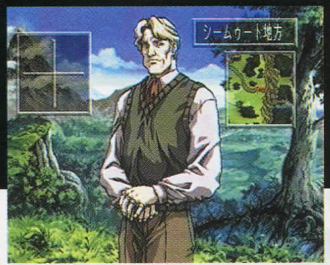
為了協助青梅竹馬好友橘莉娜(發掘調查團負責人)，本編的主角真道霞毅然遠赴歐洲南部，雖然只有18歲(男)，但已是一名十分出名的寶物獵人。而這次前往的目的，便是調查傳聞中的摩西第十一戒。





■真道霞隻身飛往南歐。

摩西帶領著以色列人民往約定之地，在聖山領授神的十戒，這是人人皆知的事。可是原來當中是有第十一戒存在，傳聞中這個第十一戒便是記載在約定之地。



■這位便是文化事業財團總裁。

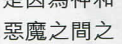
從文化事業財團總裁口中知道，遺跡除了是紀元前之物外，就是其壁畫亦是有著一定學術價值，而當中較特別的便是知道除了第十一戒外，那裡更會有寶物的存在。到現時為至對這事興趣不大的真道霞，知道有寶物的存在當然十分雀躍了。

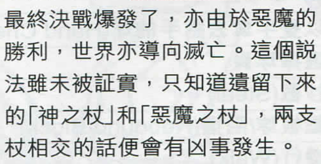


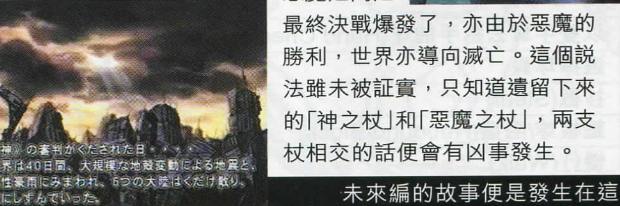
■在這樣的遺跡內會有第十一戒嗎？

未來編－A.D.13800年

「神之審判」過後，大地面對著地殼變動和酸性豪雨的侵襲，世界亦隨之而崩壞。人們憑著不屈的意志，建立了新的社會，更把「舊世界」的知識封印了。這時，支配著世界的便是王侯貴族，利用科學的文明來管理人類。舊世界崩壞的理由，是因為神和惡魔之間之最終決戰爆發了，亦由於惡魔的勝利，世界亦導向滅亡。這個說法雖未被証實，只知道遺留下來的「神之杖」和「惡魔之杖」，兩支杖相交的話便會有凶事發生。







■未來的世界一片崩壞。

未來編的故事便是發生在這個擁有卓越文明的300年後，亦即是西歷13800年。女主角「絲」自少便在花店長大，雖然貧窮但過著的卻是幸福的生活。可是，在她快要面對的18歲生日，她的命運將會有很大的轉變……(詳見遊戲誌85期)。



■絲的好友拉拉拿。



■絲知道自己竟是王室公主……！

製造商：BANDAI
發售日：發售中
AVG/ MEM/
售價：5800日元
容量：CD-ROM

TEXT BY 酒井明樹



名偵探柯南

序言

相信大家都認識「名偵探柯南」這套有名的卡通片，主角「工藤新一」本來是「帝丹高校」的二年級生，由於受到奸人所迫害，而被迫飲了一枝不明來歷的藥水，幸好「工藤新一」並沒有因此而死去，但是卻突然變成了小孩子的身形，為了逃避黨派的追殺，「工藤新一」把自己的名字改為「江戶柯南」，雖然他隱姓埋名，但是卻依然參予偵探的工作。

「名偵探柯南」是一套名氣十分的動畫，BANDAI現更以AVG的形式在PS推出這遊戲，遊戲除了有一定的動畫數量之外，而且還有加插了許多迷你遊戲，令遊戲更具吸引力，相信喜歡「柯南」的朋友，這會是一個大喜訊。

動畫片段

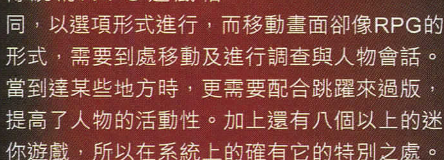
在遊戲的OPENING及其序章，他們已播放大量動畫，明確地交帶故事的起源，滿足喜歡「看片」的玩者所要求，聲優方面由原班人馬所擔任，給玩者有一種親切的感覺。遊戲中的人物仔細，可以見到人物的樣貌，對話更有大圖表示，可算能滿足要求。





遊戲系統

進行遊戲時，共分開了移動畫面及對話畫面兩種，對話畫面跟傳統的AVG遊戲相同，以選項形式進行，而移動畫面卻像RPG的形式，需要到處移動及進行調查與人物會話。當到達某些地方時，更需要配合跳躍來過版，提高了人物的活動性。加上還有八個以上的迷你遊戲，所以在系統上的確有它的特別之處。





■ 偵探都要懂得接駁遊戲機！

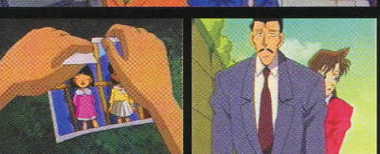
■ 究竟你是偵探還是太空人？

遊戲收錄了兩個故事

CASE FILE 1
「同級生殺人事件」

受到收到要脅書的女中學生所委托，「柯南」、他以前的女友「毛利蘭」及蘭的父親「毛利小五郎」，到了其女生宿社找事主，並且調查案件，當「柯南」在調查案件途中，突然第二件的殺人事件又隨即開始。究竟「柯南」能否找出事件中的兇手？他又能否解開案件中的迷團？





CASE FILE 2
「孤島的寶物事件」

「柯南」及他的三位好朋友「元太」、「光彥」及「步美」來到「步美」叔叔的家遊玩，在乘船經過棧橋的期間，突然遇到大風浪，他們就此被沖上了一個相信是無人居住的荒島之上，各人亦分散在荒島搜查，在視察荒島時，突然遇到一些神秘的人物，究竟他們是什麼人？荒島內隱藏着什麼秘密？四人偵探團最後又能否逃離荒島呢？







遊戲操作

十字按鈕：各方向移動/ 選擇項目
△ 按鈕：快速調查
○ 及 L1 按鈕：決定選項/ 移動時與人物會話及調查
× 及 L2 按鈕：取消項目/ 移動時按×按鈕便會出現道具及 OPTION 的選項
□按鈕：——
SAVE 及 LOAD：在移動畫面時，按×按鈕選擇 OPTION 便能進入 SAVE 及 LOAD 的選項。



製造商：ARC SYSTEM WORKS　售價：5800日元
發售日：發售中　容量：CD-ROM
SLG／MEM（1 BLOCK）

TEXT BY 酒井明樹

WIZARD'S HARMONY R

投入學校的生活

WIZARD'S HARMONY是一隻育成遊戲，它的第三集作品便是這一隻WIZARD'S HARMONY R，遊戲基本的系統與前作分別不大，玩者需要予先輸入在一個星期內須要做的事，當到達月初時，「利娜」（ライラ＝カルネット）會叫主角替他辦事，列如調查或搜索等，如果能達成目的的話，便能得到一些特別事件及圖片。



故事



主角所居住的地方是一個科學與魔法並存的特別世界，主角「泰丹斯」（ナッツ＝テイアンズ）所就讀的學校是位於世界內的一條小街，是一間「冒險者育成學校」，主角就是在這裏過着寄宿的生活，而且還認識了許多好朋友。

有一天，主角的前輩「利娜」（ライラ＝カルネット）突然到來找主角，希望主角能答應與她一起合作，替她解決在市內所發生的問題。

由這一天開始，玩者所為泰丹斯決定的一切，便影響直接「泰丹斯」的將來。



遊戲操作

十字按鈕：游標的移動／選擇項目
SELECT 按鈕：進行遊戲中可立即關掉或開啟人物的聲音
□ 按鈕：在事件中暫時取消畫面上的文字
△ 按鈕：快速略過事件中的對話（除了分項之外）
○ 按鈕：決定所選擇的項目
×按鈕：取消選擇項目

SCHEDULE 畫面表示

1,SCHEDULE：　這個畫面的名稱
2,育成圖示：　查閱育成圖示表
3,行動設定 BAR：　設定主角一個星期內的行動
4,HELP：　SCHEDULE 畫面的説明
5,PLAN GO：　全部設定後進行計畫



QUARTET 畫面表示

1,QUARTET：　這個畫面的名稱
2,REALATION OF MEMBERS：　顯示全部成員的關係圖表
3,STATUS OF MEMBERS：　顯示全部成員能力值的圖表
4,SAVE：　儲存畫面的表示
5,LOAD：　開啟舊案的畫面
6,SCHEDULE GO：　選擇了三位成員後進入 SCHEDULE 畫面
7,RELATION OF QUARTET：　在右下方的方格（即NO.19），表示配搭後的關係
8,STATUS OF QUARTET：　在右下方的方格（即NO.19），表示已選擇的人物能力
9,SYSTEM：　調教游標、文字的速度及開啟或關掉人物的聲音
10,DEFAULT：　取消已選擇的成員
11,MONTH：　表示現在的月份
12,DATE：　表示一週內的日號
13,HELP：　QUARTET 畫面的説明
14,LAST WEEK SAME：　選擇與上一週相同的成員
15,人物的姓名
16,人物與主角的關係
17,角色將會在這週實行的項目
18,已選擇為成員的角色樣貌
19,選擇了RELATION OF QUARTET或STATUS OF QUARTET後在這裏顯示圖表



育成圖示表


■ 學習魔法能力


■ 培養興趣及特技


■ 學習個人修養

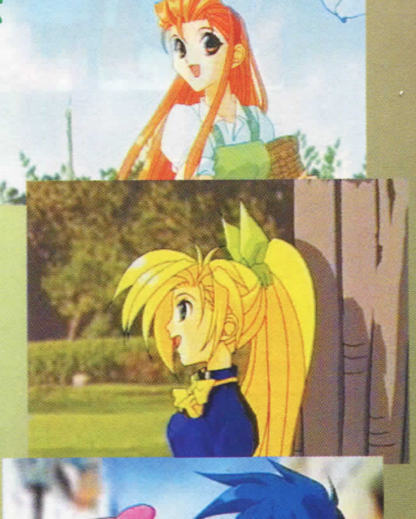

■ 學習戰鬥技術及保健


■ 學習社會及科學


■ 休息


■ 學習藝術及音樂


■ 與朋友一起搜集情報及處理區內的問題





製造商：KONAMI　容量：CD-ROM
發售日：發售中　記憶：1 BLOCK　售價：5800日圓
FIG / 2P / MEM / 對應ANALOG

BY：無氣 • 非洲



武戲 熟悉的面孔，親切的演繹



操作方法

按鍵	動作
↑	內移動
↓	外移動
←	後退
→	前進
→→	前衝
←←	踏後
↑↑	內移動
↓↓	外移動
△	腳攻擊
○	投技
×	擋格
□	拳攻擊
START	暫停遊戲

故事背景

在香港的某一個地方外表上是一個貿易公司，但內　卻是一個犯毒集團，而主腦便是周雷猛。

最近，國際刑警查出這一個集團的犯罪活動，於是便派出探員準備破案的時候，但是他們都被殺害。如是者，國際刑警便在世界各地選出格鬥家來執行這一個任務...



■遊戲中的隱藏人物





■是不是十分面善呢？

遊戲模式

NORMAL MODE　遊戲中的主要模式，在11場戰鬥之後便完成遊戲，在遊戲進行中，玩者是會遇到一些隱藏人物的，當玩者打敗了他們而又完成了遊戲的話，在完成遊戲後便可以使用他們的了，而每一個角色都會遇到特定的隱藏人物，隱藏人物的總數有13個。

VS MODE　玩者可以從眾多角色中，挑選出一個跟對手進行遊戲。

TIME ATTACK MODE　不斷的戰鬥，看玩者須要多少時間來完成遊戲。

SURVIVAL MODE　在這一個模式中，玩者在選了角色之後，便要以一條能源來完成遊戲。

TRAINING MODE　是遊戲中的練習模式，玩者可以在這　練習各種連續技。

MATCH MODE　這是一個觀看電腦對戰的模式，玩者是不可以參與戰鬥的，這樣似乎有點...

OPTION　遊戲的種種設定都要在這　進行，如記錄和按鈕設定。

人物介紹



三軍司雄吾

出身地：日本　流派：空手道
年齡：18歲　身高：178cm
體重：75kg　血型：O型
職業：沒有
興趣：午睡，釣魚
喜歡的事物：大自然
不喜歡的事物：父親的修行



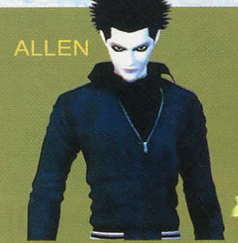
鴻玉梨

出身地：中國　流派：醉拳
年齡：17歲　身高：170cm
體重：49kg
三圍：B：86cm W：57cm H：84cm
血型：B型　職業：沒有
興趣：收集錢幣，散步
喜歡的事物：自由
不喜歡的事物：



DOUGLAS ANDERSON

出身地：美國
流派：骨法，截拳道
年齡：45歲　身高：190cm
體重：90kg　血型：AB型
職業：國際刑警
喜歡的事物：日本文化
不喜歡的事物：犯罪



ALLEN

出身地：不明　流派：泰拳
年齡：23歲　身高：178cm
體重：55kg　血型：不明
職業：地下拳賽選手
興趣：破壞
喜歡的事物：孤獨
不喜歡的事物：除了自己之外



椿紗夜

出身地：日本　流派：椿流強道
年齡：16歲　身高：158cm
體重：45kg
三圍：B：81cm W：56cm H：80cm
血型：O型　職業：學生
興趣：觀看運動比賽（特別是棒球）
喜歡的事物：爺爺，鬼故
不喜歡的事物：難題

HEINZ STREIT

出身地：德國　流派：我流喧嘩
年齡：24歲　身高：177cm
體重：67kg　血型：B型
職業：保鑣　興趣：喧嘩
喜歡的事物：勝利，啤酒
不喜歡的事物：家人，人類

完成後之 BONUS



■MINI GAME《RUNNING BUGI》

玩者在集齊了所有隱藏人之後，在MENU中便會新增一項EXTRA MODE，在這一個模式中會有一個「RUNNING BUGI」的MINI GAME，玩法是從眾角色中選出一個，然後選擇賽道和背景音樂便可，開始的時候玩者只要按×加速便可以向前進，□便是減速，玩者要在限時之內通過所有CHECK POINT便可以完成一版了。



■漫無目的地跑，「真的」有意思...

製造商：SCE　發售日期：11月26日
售價：港幣328元　記憶：1 BLOCK
SPT/ MEM/ 2P/ 對應ANALOG控制器/ 對應DUAL SHOCK
OFFICIAL PRODUCT

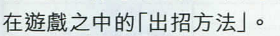
文：赤目黑龍

滑雪板遊戲翻新再翻新

COOL BOARDERS 3

花式多多．出法多多

正！相信有玩《COOL BOARDERS》系列的玩者非常清楚，玩這個遊戲的最大樂趣便是在空中做出不同的動作，不過，有時候真是不知做甚麼動作才好，而且因為動作之間是可以再駁動作的，所以，如果不懂得「出招」的話，便甚麼也可以不用談了，所以，以下便為大家介紹在遊戲之中的「出招方法」。



〔AIR〕

指令	效果
→	滑雪板向右回轉
←	滑雪板向左回轉
↑	滑雪板向上回轉
↓	滑雪板向下回轉
L2	滑雪板向左作 180 度回轉
R2	滑雪板向右作 180 度回轉



〔GRAB〕

指令	效果
→＋×	SAD AIR
←＋×	STALEFISH
↑＋×	STIFFY
↓＋×	TAIL GRAB
↗＋×	MELANCHOLY
↘＋×	METHOD
↖＋×	JAPAN AIR
↙＋×	INDY
→＋△	FRONTSIDE SHIFTY
←＋△	BACKSIDE SHIFTY
↑＋△	以 FRONTSIDE MOSESLIDE 着地
↓＋△	以 BACKSIDE MOSESLIDE 着地

〔FLIP〕

指令	效果
→＋○	RODEO
←＋○	MISTY
↑＋○	FRONT FLIP
↓＋○	BACK FLIP





〔GESTURE〕

指令	效果
↗＋△	ARM GESTURE
↖＋△	敬禮



花式之大能

〔花式得分表〕

花式	得分
MISTY	250 分
RODEO	250 分
FRONT FLIP	400 分
BACK FLIP	400 分
JAPAN AIR	150 分
MELANCHOLY	100 分
STALEFISH	75 分
INDY	100 分
TAIL GRAB	50 分
SAD AIR	75 分
METHOD	200 分
STIFFY	250 分
RAILSLIDE	100 分
NOSESLIDE	10 分
SPIN	180 分
SHIFTY	200 分

在遊戲之中，玩者是可以做出非常精采的動作，大家也非常清楚，做出這些動作是可以得到分數的，而且動作如果是互相連結的話，便可以得到獎分，這有助玩者得到更好的成績，以下便是不同特定花式的得分和「COMBO」花式所得到的獎分計算方法。

〔COMBO 得分表〕

COMBO 數目	取得分數
2	250 分
3	1000 分
4	2000 分
5	3500 分
6	5000 分
7	10000 分
8 以上	每增加 1 個 COMBO + 1500 分

玩得多．未必好

大家可能會發現有一些花式是可以作多次使用的，不過，這未必是一好事呢！在之前的兩集之中，並沒有因為重使一種花式而作出的「分數下降」，不過，在《COOL BOARDERS 3》之中，便加入了這樣的元素，在進行遊戲之時，有一些動作是非常易「連」的，例如是「FRONT FLIP」這類的花式，當玩者升到最迴點時使用的話，是可以作多次使用的，不過，事實上當玩者不停使用同一種花式之時，大家便會發覺分數不是一直的增加，而是每使一次分數便會減少，例如第1次使用「FRONT FLIP」，分數是300，而第2次使用便會變成200分，數目便會不斷的降低，所以同一花式不宜多用呢！

製造商：ACTIVISION
記憶：1 BLOCK
ACT/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

文：赤目黑龍



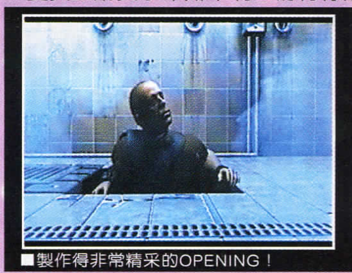
嘩！真係咁先至似布斯韋利士！！

APOCALYPSE STARRING BRUCE WILLIS

今次布斯韋利士玩啲乜？

哈！真是中條非常好的財路呢！這隻新推出的遊戲《APOCALYPSE STARRING BRUCE WILLIS》是一隻非常特別的遊戲，因為在這隻遊戲之中，大家可以說是能夠看到真正的布斯韋利士在演出，因為《APOCALYPSE STARRING BRUCE WILLIS》是一隻真正購買了布斯韋利士的肖像版權而製作的遊戲。

如果有看由「布斯韋利士」所主演的電影的話，一定意到這些作品大多也是「打到七彩」的，而這隻以「布斯韋利士」命名的遊戲亦是一樣，在遊戲之中，玩者（布斯韋利士）的責任就好像他一直所拍的電影一樣，要將所有的「壞人」消滅，當然，在遊戲之中，他的敵人不只是「人類」那麼簡單。





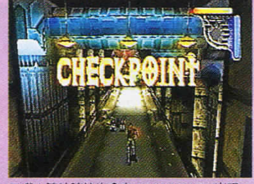

■製作得非常精采的OPENING！

別樹一格的操作方法

一般的動作遊戲，其操作大致也是十字掣負責行動，而只是在按扭方面有些不同而已，不過，這隻《APOCALYPSE STARRING BRUCE WILLIS》便更加便利了，因為在遊戲之中，十字掣依然是控制人物的移動，而在射擊敵人方面，則是採用一種比較原始的操作方式，便是由△、×、□、○掣分別負責前、後、左、右的射擊，這種方法雖然是比較古老，不過，實用性比所謂的新遊戲更加高，出錯的機會亦心較低，當然，除了這4個方向外，亦可以將二掣按下作斜向的射擊。

在遊戲之中，另一個非常大的特色便是視點的轉移，當玩者在不停的進行遊戲之時，其實視點也是在不停的轉動着，使玩者更有投入感，不過，這種轉換視點的方法有時候真會使玩者覺得有點頭暈，而且，玩者於射擊的方向亦要非常小心，因為方向的轉變也會影響到射擊的角度；除了射擊的角度之外，行動的角度也會因應視點的轉變而有所改變，這是遊戲之中最大的特色！


■要開門？按適當的攻擊方向便可以了！



■嘩！隨時隨地也會有CHECK POINT出現。


■視點的轉變使遊戲更精采！


■千萬不要被射燈照到，否則……


■紅外線陷阱，小心！

武器多多．點用至好

在遊戲進行之中，玩者會得到一些新的武器，這些武器的威力各有不同，不過，其中以一開始便有的「機鎗」實用性最高，而且有一定的射程，是非常好用的武器，加上不會像其他的武器一樣會有「彈盡」的危機，所以玩者在遊戲之中應多使用這「基本」的武器，將其他的「有限彈」武器留在打BOSS之時才用，又或者是在極之危急的情況之下才使出來！連同一開始便有的機鎗，在遊戲之中玩者總共可以有8種武器使用，它們分別是「PARTICLE BEAM」、「FLAME THROWER」、「HOMING MISSILE」、「RIP LASER」、「PULSE LASER」等，除此之外，玩者亦有一些為數極少的「SMART BOMB」（亦即是大彈），好好珍惜啊！

1. 剩餘人數
2. 剩餘體力(HP)
3. 剩餘彈量
4. 武器選擇
5. 大彈數量



跳跳跳．嘩！跳去邊呀！！

在遊戲之中另一個非常有趣味的地方便是「跳」！因為如以上所說的會自動改變視點，所以面對着一些要跳的地方之時，遊戲便會變得更加難應付，就如在STAGE 2之中的山洞和溶岩洞之中的跳位便是一個非常好的例子，視點的轉變使路路的高低差和長短距離變得非常「微妙」，一時不慎便會失足墮下萬丈萬谷或溶岩之中……不得好死！


■點攞武器？當然是跳！


■嗯…有個藥箱……點攞好呢？


■嘩！點跳呀！

製造商：Sony Computer Entertainment inc.　售價：4800日圓
發售日：11月26日　容量：2 CD-ROM　記憶：1 BLOCK
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

TEXT BY 酒井明樹



雪割之花

「やるドラ」系列的冬季作品「雪割之花」

「やるドラ」系列的「雪割之花」，是由臘筆小新TV版的作畫監督「荒川真嗣」擔任人物設定。而今次的作品是依然受到日本玩家所注視，亦得到一定的評價。今次作品所着重的地方在於故事性，和以往一樣「やるドラ」系列的女主角都有一個共通之處，就是她們全部都是失去了記憶，而今次「雪割之花」的女主角「櫻木花織」也不例外，故事的男主角因為要協助「花織」康復的原因，所以便假扮她的男朋友。事情最困難的地方，便是要隱藏自己的身份，去飾演一個完全自己不認識的人「花織」的男朋友「伊達昂」。為了避免給花織識破，玩者除了需要在對答上留神之外，另外在日常生活中亦要多加思考及組織，不要部署有錯誤才可得到好的成果。







出眾的地方在於「故事、氣氛和音樂」的效果

遊戲以敘述的形式進行，由於遊戲的每一個章和每一節，都明確地例出所發生的時間及日期，所以會令人有一種以日記或報告形式敘事的感覺。

以插畫方面來說，主要以一些暗淡的色彩來作畫面的配搭，加上人物方面設定簡單直接，令人有一種好像水墨般風格的感覺。水墨給人一種懷念及古舊的感覺，使用這種方式來表達以往的舊事，不是很配合故事嗎？

音樂方面以電子結他為主，感覺飄忽而且難以觸摸，令人有一種懸疑感。

今次「やるドラ」系列男主角的樣貌，終於出現在畫面之上，使遊戲更具電影感。

推測「櫻木花織」失憶的原因

據醫生所說，「櫻木花織」是曾經受到巨大的精神打擊，而以致失憶，據醫生所說，這是人體保護自己而作出的生理反應。其實這樣與患上精神病並沒有很大分別，需要關心及照顧她，及在她未康復之前絕對不能給她任何刺激。





神秘的電話會是令花織失去記憶的原因嗎？

花織在住院期間，突然記起家裏所飼養的小鳥，所以花織便交給主角一條她家的鎖匙，主角入屋後，看見在電話上亮着接收留言的燈，主角想了一會，最後也決定了接聽留言。內容是關於花織的男朋友「伊達昂」的消息，「伊達昂」在海外工幹時……，這個消息，對花織來說會是一個嚴重的打擊，而這便是令花織失去記憶的原因嗎？





主角要假扮成「伊達昂」…他是自願的嗎？

其實主角一直對「花織」存有好感，在主角的立場，他是不希望欺騙「花織」，但是由於花織的精神情況很不穩定，最後在醫生的提議下，主角只好在「花織」面前假扮成「昂」。其後主角找到「昂」的好友「勇一」，而他也是十分關心花織的情況，當他了解花織的情況後，讚成及支持主角，繼續在花織面前假扮成「昂」。

遊戯誌
「…僕にだって、花織さんを騙すようなこんな事…」



可怕的夢境？！

雖然主角暫時能與花織一起，但是當一天花織恢復記憶時又會怎樣呢？會否令「花織」的病況更加惡化？又或者什至更糟……？究竟這是正確的嗎？主角又能支持多久？



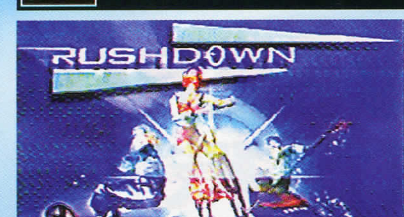






製造商：CANAL MULTIMEDIA, VIRTUAL STUDIO
記憶：1 BLOCK 容量：CD-ROM
SPG/2P/MEM/美版

By: Agent X



to the extreme RUSHDOWN

三項鐵人耐力賽事大激鬥！！！

究竟有邊三項呀？

在《to the extreme RUSHDOWN》中，將可以一次過參與不同形式的耐力賽事，其中包括以下三種：

1.速度滑雪－玩者需要踏著滑雪板，從山頂直"奔"到山腳。

2.獨木激流－玩者需要駕駛著一隻獨木舟，然後沿激流由上而下。

3.越野單車－玩者需要踏著一架爬山單車，去穿越濃密的森林及斜坡。


■充滿涼意的速度滑雪。


■非常刺激的獨木激流。


■講求技術的越野單車。

總共有多少地方？

遊戲中的賽事將會在5個國家中進行，而每一個國家均設有3種不同的場地來舉行三項賽事。換句話說，遊戲將會有15個場地作為比賽之用。此外，在每一個國家的場地中，均配上當地特有的風景為背景之用，所以玩者在比賽之餘，不妨欣賞一下各地美麗的景色。


■各有特色的賽道。

如何操作的呢？

操作方法(Config. 1)	
移動	方向鍵(←/→)
加速	×
減速	○
跳躍	□
急左轉	L1
急右轉	R1
視點切換	L2/R2

在操作的時候，有一點是需要大家留意的：當玩者作出左右移動或進行急轉向時，是並不會加速的。故此，若玩者過份作出左右移動的話，速度便會急速下降。因此，玩者應盡量不要長按L1/R1，然而×鍵則按著不放便可。




■視點設定。

有多少遊戲模式？

遊戲模式方面，主要有以下數項：

ARCADE－玩者在此模式中進行比賽時，需要在限定的時間內到達賽道上另一個「CHECK POINT」，否則當時間用盡後，便會立即GAME OVER。

CHAMPIONSHIP－玩者將會面對一位電腦對手，看看那一位勝出的場數較多便成為勝利者。

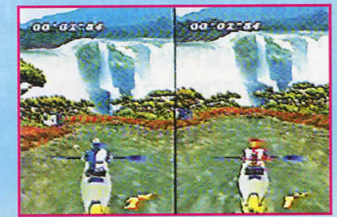
MULTIPLAYER－這模式主要讓二位玩者進行對戰之用，當中又分為「TIME ATTACK」及「CHAMPIONSHIP」二種比賽形式。「TIME ATTACK」主要是以做出最快時間的玩者為勝利者；「CHAMPIONSHIP」則看看那一位勝出的場數較多便成為勝利者。

RECORDS－這裡紀錄了各場地的最快時間，總之你一打破紀錄，自然會榜上有名。

SETTINGS－當中設有音效、操作、記憶及對戰畫面等設定。



■模式選擇畫面。


■可設定對戰時使用上下或左右分割畫面。

有沒有 REPLAY？

只要玩者完成比賽後，遊戲便會立刻為玩者進行REPLAY，當然玩者是有以隨時結束不看的。(筆按：尤其是落敗的時候)




■REPLAY畫面。

Published & Developed by CANAL MULTIMEDIA
Developed by VIRTUAL STUDIO

製造商：CAPCOM　發售日期：發售中(11月19日)
售價：5800日圓 記憶：3 UNITS
AVG/ MEM/ 2P

文：赤目黑龍

七星鬥神GUYFERD 小丑幫壞滅作戰



遊戲同電視版一模一樣？！

嘩！七星鬥神來了！相信如果大家有看電視的話，便一定會留意到在期日是重播着《七星鬥神》的TV版，而這隻同名的遊戲又是否和TV版一樣呢？答案是否！首先，在TV版的《七星鬥神》之中，主角是風間 剛，不過，在遊戲之中，主角的名字是「速水 耕一」(HAYAMI)，反而，TV版的主角便是一個配角而已，玩者便是要利用這名叫速水 耕一的人完成不同的任務。

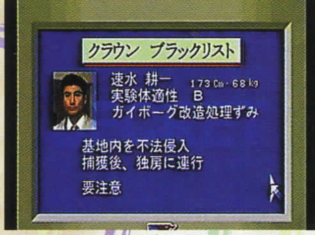
然而，說這遊戲和TV版完全沒有關係是不對的，因為在遊戲之中，到達一些特定的地點，便會重演在TV版之中的劇情，而基本上，故事的流程是以TV作為藍本的，再加上以原創角色速水 耕一，令到遊戲的可玩性變得高一些。

《七星鬥神GUYFERD 小丑幫壞滅作戰》的故事主要是講述小丑幫希望利用一些有高戰鬥力的人類，將他們改造成為強化兵，又或是在他們身上植上一種名為「法拉」的不明物質，使他們成為一種新的戰鬥生物，而他們的最終目的便是要控制全世界！

主角速水 耕一便是其中一個被小丑幫捉住的「實驗品」，而當他被改造成為強化兵之後(在未被洗之前)，僥倖地逃脫了，而得遇上石井博士和可以變身成為「七星鬥神」的拳皇流傳人——風間 剛，三人為了要打倒小丑幫便合作起來，故事亦由此展開……



■和TV版一樣的感覺。



■嗯……這不就是主角自己……

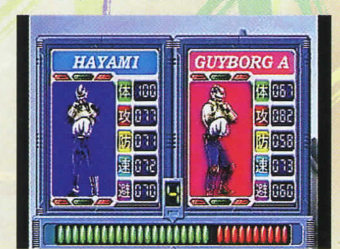
充滿「趣味」的戰鬥……

在《七星鬥神GUYFERD 小丑幫壞滅作戰》之中，玩者在進入故事模式(STORY)之後，除了一般的行動之外，便是要進行戰鬥，而戰鬥是分為兩種的，一種是要擊落在飛行中的偵察球，如果失敗的話，便會有敵人(GUYBORD)出現。

而與GUYBORD的戰鬥是以一種名為「CARD BATTLE」的形式進行，這種戰鬥的特點是八分運氣二分實力，當玩者進入了戰鬥畫面之後，首先要做的便是連打決定擊，WHY？因為這是BONUS行動的指標，如果玩者能夠壓倒敵人的話，玩者便能夠為自己的戰士加其中一項的能力值，這是十分重要的，而這便是「實力」唯一派用場的地方了；當在真正戰鬥之時，便是那八分運氣的真正用途，因為在戰鬥之中一切也是要「隨機」的，所以，玩者可能遇上十次攻擊冇次中，又或者是每次也能命中，這是非常合理的(對這遊戲而言)。



■大家一定要擊落偵察球啊！



■嘩！快些連打決定擊！

而另一個可以作這種戰鬥的模式便是「CARD MATTLE MODE」，這是一個單純以CARD BATTLE作遊戲的模式，玩者進入這模式之後，便可以自由選擇三隻不同的人物或怪物，而且更可以將他們融合之後才出擊，之後便和STORY MODE之中的一樣，不過，在這個模式之中的敵人是比真STORY之中的難對付得多呢！

之不過，啲MINI GAME就好似……

在遊之中有一些所謂的「MINI GAME」，不過，大家應該以「難題」來面對這些「MINI GAME」，因為如果大家不能通過這些「MINI GAME」的話，便不能繼續遊戲，所以，大家的頭腦要轉得快一點啊！



■這裏是要切斷電源。



■嘩！要阻止炸彈爆炸！

非常重要的「SUPER X」

在《七星鬥神GUYFERD 小丑幫壞滅作戰》遊戲之初，玩者是甚麼也沒有的，之後，玩者便會取得一件名為「SUPER X」的道具，這是非常重要的東西啊！因為在之後的行動便要靠這東西了，這件「SUPER X」共有4種不同的作用，首先在左上角的是「MAP」，這是用來看大地圖的，亦是移動到另一地方的工具；而右上角的便是「ANALYZE」，這是玩者可以重看在敵方電腦之中取得的人物資料的地方；左下角的是「NET」，利用這個FUNCTION，玩者可以收取一些外來的情報，不過，不是經常有訊息的呢；最後一個便是「AUTO MAP」，當玩者進入了基地之後，這便是最重要的用途了，有了這個AUTO MAP，玩者便不會迷路。



■這便是非常重要的道具「SUPER X」。



■「SUPER X」是有多種功能的。

可有可無的ILLUSTRATION

在遊戲之中，還有一個模式是可以讓玩者看看在《七星鬥神》之中的人物，在這裏有超過40款的人物，有一些更是七星鬥神的預備設定，非常有型呢！



製造商：BANPRESTO　發售日：11月19日
售價：6800日圓
SLG／MEM

文：積奇

目標便是征服世界！！

前言

操縱著「BALDY LAND」的住民BALDY，把版面上的敵人消滅便是遊戲的目的！遊戲系統和《POPULOUS》十分接近，亦即是玩者並不需要直接操縱著人民去戰鬥，只要下達適當的命令便可以了。

■不停起屋便是致勝關鍵。

■認為人手足夠的話便可發動攻擊。



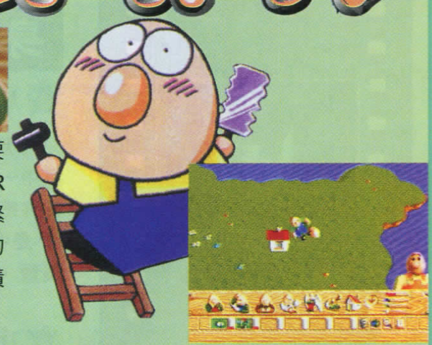
BALDY LAND

4種類的BALDY

「BALDY LAND」的住民BALDY共有4種類的職業，他們分別是「WORKER（ワーカー）」、「BUILDER（ビルダー）」、「SCIENTIST（サイエンティスト）」和「SOLDIER（ソルジヤー）」。除了不同種類的職業有不同特性外，他們亦可以自由轉職的。

BUILDER

建設新居、修補或改建時必要的職業，在家中有一名BUILDER在的話，遇有翻風落雨便可進行緊急維修了。在野外選用房屋標誌的Icon便可命他們建設新居，對蓄積能量十分有幫助。



■把BUILDER放在房屋標誌旁，房屋便會建造。

WORKER

BALDY的基本職業，建設「WORKER之房間（ワーカーの部屋）」便可增加他們的數量。把他們放到野外進行「狩獵（グラブハント）」或「掘地（シヤベル）」便可蓄積能量。







■放他們在野外狩獵便可增加能量。

SCIENTIST



顧名思義，這是一種用來開發新發明品的職業，基本上只要建設「SCIENTIST之房間（サイエンティストの部屋）」便可開發新的發明品。為了蓄積能量，把新的發明品運到目的地是必要的。





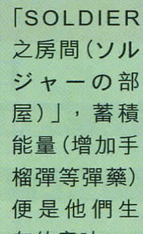
■SCIENTIST會在房屋內進行研究。

SOLDIER

把入侵的敵人擊退便是SOLDIER的任務！除了在家中進行防止敵人入侵的工作外，就是野外的戰鬥和進攻敵人家也是依靠他們。建設「SOLDIER之房間（ソルジャーの部屋）」，蓄積能量（增加手榴彈等彈藥）便是他們生存的意味。



■把SOLIDER放在敵人範圍便會自動戰鬥。



能量計

紅色棒——這是WORKER所儲的能量，進行狩獵等工作便會消耗。
藍色棒——這是BUILDER所儲的能量，進行修補等工作便會消耗。
白色棒——這是SCIENTIST所儲的能量，進行發明時便會消耗
綠色棒——這是SOLDIER所儲的能量，在野外使用手榴彈等道具攻擊時便會消耗。

六種類的發明

在發明欄內最多可容納6項新發明。在自己房子內，發明室旁的窗子上便可選取新發明，把新發明放在發明欄上，待發明品旁的開發計變為綠色，便可把該發明品移至要放置的地方上，即可使用。



■在窗子旁選取發明品。

■這個便是發明欄。



製造商：OZ CLUB　　發售日：發售中(11月19日)
售價：6800日圓 記憶：7 BLOCKS 容量：CD-ROM
SLG/MEM





童夢之野望2

童夢之野望?!再次向F1賽事挑戰!!

上一集的SAVE去了那裡？

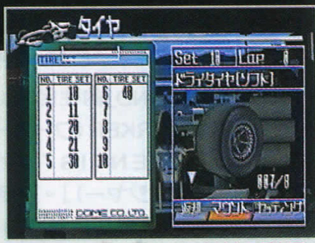
如果大家還記得我們於37期中，曾經在《遊戲研究坊》中介紹過《童夢之野望》這隻以忠實模擬F1賽車比賽的遊戲嗎？事隔二年，其繼集亦終於登場同大家見面了。至於今次繼集和上集的分別，就是遊戲雖然仍需要玩者對賽車各部份進行細緻的調教，不過卻比起上集則便精簡了不少。

當然，大家若果仍然保留著上一集SAVE的話，你便有福了！因為，今集中大家將可以用回上集的SAVE，令自己的愛車得以於今集繼續大派用場。

身兼二職？！

賽車工程師

無錯！各位今次仍然不是扮演車手這角色，而是一人分演兩角；其中一名角色，就是扮演車隊中的工程師。當中，玩者必需要對賽車各部件進行精密調教，而由於賽車本身所用的零件，全部均是由國產製造(不是中國，是日本！)，故此若要於比賽場上與其他國家車隊爭一日之長短，便需要根據當時的場地及天氣而對賽車作出仔細的調節。



■對車胎的選擇之餘，更要設定其中各種事項。

賽車監督

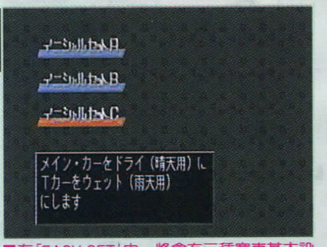
不要以為"tune"好部車就可以坐定定等上台開香檳咁簡單，因為賽車場上的變化實在令人難以捉摸，所以玩者便需要負起指導車手的責任。因此，不論在試車還是比賽，玩者都可以利用無線電來向車手提出指示。此外，玩者亦可以根據車手的報告而得知賽車當時的情況，一旦遇上無油或機械出故障，便應立刻命令車手將車駛回修理站(Pit)來進行加油及修理。



■玩者需要分配各人員的工作。

專為初心者而設的－EASY SET

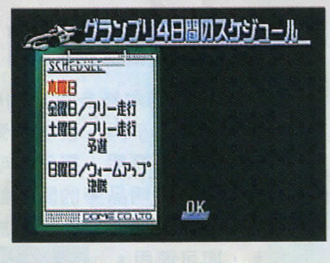
在上一集《童夢之野望》中，大家都會發現不論由車身設計到電子零件，均需要玩者自行進行選擇及設定。因此，若非各下對賽車部件、工程學及力學有一定認識，否則便很難明白各部件的作用及設定方法。不過在今集中，玩者除了可以同樣對各部件進行細緻的設定外，更可以選擇「EASY SET」(イージーセット)來讓電腦為你進行調教的工作。



■在「EASY SET」中，將會有三種賽車基本設定的選擇，當中主要以天氣情況來作出改變。

昂然向夢想邁進～

遊戲流程主要是分為四日，而玩者必需要在進行予選前將賽車調教至最佳狀態。由於遊戲的首幾日主要是作為試車之用，故此玩者應好好利用試車的數據來厘定出一個最好的賽車SETTING。



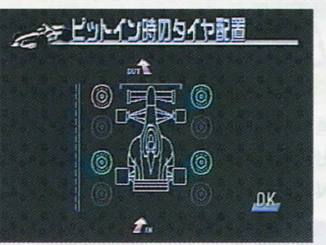


木曜日：簡報(Briefing)
↓
金曜日：自由試車(Free Run)
↓
土曜日：自由試車(Free Run)、予選
↓
日曜日：熱身圈、正式比賽

挑戰第一擊－SETTING(セッティング)

由於玩者並不是扮演車手的角色，故此賽前對賽車的設定、比賽時修理站人員快速的反應、以及玩者對車手的提示均為遊戲中勝負的關鍵。不過，所謂「工欲善其事，必先利其器」，因此玩者便必需要對賽車進行細心的設定才可。當然，上文提過玩者應善用於試車時所提供的數據，才能夠對賽車作出準備的調教。

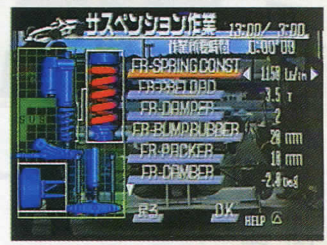
在「SETTING」中，玩者需要對車胎、避震、前後翼、燃油、引擎、波箱以至修理站人員的工作分配進行設定。只要某一事項出現問題，便會影響到賽車的表現及結果。此外，各部件的數據，均依照現實來設定；故此若各位對賽車頗有研究的話，調教起來就更加得心應手了。



■入Pit時，輪胎所放的位置會影響換胎的進度及時間。



■選擇在何種天氣情況下試車，將會有不同的試車數據予玩者參考。

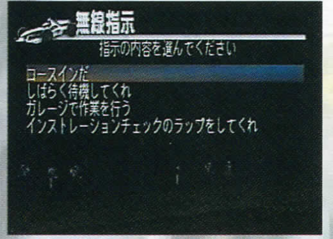


■小心調教各部件，便可以令賽車發揮出最高效能。

挑戰第二擊－予選

當玩者經過二天的自由試車後，便會立刻進入予選賽事了。在予選賽事中，玩者需要在12個圈之內，令賽車做出一個最快的圈速來。其中，有一點是需要玩者留意，那就是在開始予選前，應該將賽車調教至理想的設定。若在予選進行時又對賽車作出改變的話，便會直接浪費予選比賽的時間，甚至因此而未能完成12個圈，令玩者白白失去做出更快圈速的機會。

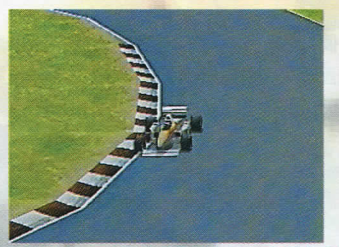

■一切都要看着計時板來定勝負了！



■玩者可以通過無線電來予車手進行通訊。

挑戰第三擊－正式比賽

如果玩者在予選的成績能夠達到一定水平的話，便會取得進入決勝賽事的正式資格。和予選賽事的最大分別在於：由於正式比賽所要跑的圈數比予選賽事為多，故此玩者在出賽前便要決定選擇何種車胎及攜帶多少燃料。另外，玩者亦要留意車手的報告，以決定何時命車手入Pit換胎加油，或使用何種戰術等等。總之，在正式比賽時，身為車隊監督的玩者將要處理非常之多的事，絕對比起親身落場賽車會更為辛苦啊！




■比賽時，玩者更有多種視點來觀察賽車的表現。

最初三款賽車資料大公開

TYPE-A

白色的車身配合紅色的粗線條，便是這部F105 TYPE-A的最大的特徵。事實上TYPE-A和其他車款的最大分別，就是其超輕量化的設計，因而令它成為三架之中最輕的賽車。不過，其輕量化卻變相地減少賽車可裝載的燃油量，故此令TYPE-A入Pit加油的次數大大增加。



● Type-A　COME CO.LTD.

COLOR : WHITE　WEIGHT : 510 kg

FUELTANK : 125kg(91.25kg)

DIMENSION	
WHEEL BASE	2860 mm
TREAD FRONT	1708 mm
REAR	1619 mm
LENGTH	4515 mm
WIDTH	1995 mm
HEIGHT	980 mm

AERODYNAMICS	低速域	中速域	高速域	満速域
CLf	0.938	0.988	1.000	1.072
CLr	1.364	1.387	1.400	1.338
空力前後バランス	40.7	41.6	41.7	44.3
CD	1.05			

MONOCOQUE: CARBON FIBER COMPOSITE + ALUMINIUM HONEYCOMB

BODY WORK

■TYPE-A賽車。

TYPE-B

黑色的車殼給予人一份可怖的感覺，便是這部F105 TYPE-B賽車了。和車殼顏色的基調一樣，TYPE-B賽車是最重的賽車，因此其安定性絕對是可以值得信賴。此外，由於其可載燃油的數量亦較多，故此便減少了入Pit的 8 次數。當然，如此賽車，其速度亦不能夠有任何的苛求了。



● Type-B　COME CO.LTD.

COLOR : BLACK　WEIGHT : 515 kg

FUELTANK : 135kg(98.55kg)

DIMENSION	
WHEEL BASE	2860 mm
TREAD FRONT	1708 mm
REAR	1619 mm
LENGTH	4515 mm
WIDTH	1995 mm
HEIGHT	980 mm

AERODYNAMICS	低速域	中速域	高速域	満速域
CLf	0.938	0.988	1.000	1.063
CLr	1.364	1.387	1.400	1.336
空力前後バランス	40.7	41.6	41.7	44.3
CD	1.05			

MONOCOQUE: CARBON FIBER COMPOSITE + ALUMINIUM HONEYCOMB

BODY WORK

■TYPE-B賽車。

TYPE-C

藍色車身予人一份自由的感覺，這部F105 TYPE-C便是一架介乎TYPE-A與TYPE-B之間的賽車。由於TYPE-C的平均性能，因而其適應能力亦較前二架為高，所以TYPE-C絕對是一架適合初學者使用的賽車！



● Type-C　COME CO.LTD.

COLOR : BLUE　WEIGHT : 512 kg

FUELTANK : 130kg(94.9 kg)

DIMENSION	
WHEEL BASE	2860 mm
TREAD FRONT	1708 mm
REAR	1619 mm
LENGTH	4515 mm
WIDTH	1995 mm
HEIGHT	980 mm

AERODYNAMICS	低速域	中速域	高速域	満速域
CLf	0.935	0.988	1.000	1.063
CLr	1.360	1.387	1.400	1.336
空力前後バランス	40.7	41.6	41.7	44.3
CD	1.048			

MONOCOQUE: CARBON FIBER COMPOSITE + ALUMINIUM HONEYCOMB

BODY WORK

■TYPE-C賽車。



製造商：ENIX　容量：4 CD-ROM
發售日：發售中　記憶：1 BLOCK　售價：6800日圓
AVG/1P/MEM/對應DUAL SHOCK

BY：被殺 • 非洲



EURASIA EXPRESS 殺人事件

由電話開始...



近日發售的一隻冒險遊戲，其4 CD的大容量，大部份都是MOVIE來的，而遊戲中除了主角之外，其他的角色都是以現在的藝人來擔當，而且有不少的IDOL出現哩，如深田恭子、加藤愛和榎本加奈子等，如果伙是她們的FANS的話，便要注意以下的介紹了。

故事

在上海出發的列車—EURASIA EXPRESS，將會向歐洲出發，在車上的一班私立黎明學園的學生，正在修學旅行的路上。

10時35分，106號房傳出的一聲慘叫劃破了她們愉快的氣氛，在房中的宇佐美啟介先生被人殺了...

是誰？究竟是誰做的呢？凶手會是車上的那一個人呢？身為偵探的你，要在下一個站之前找出真凶，而你有的只有兩個小時的時間。





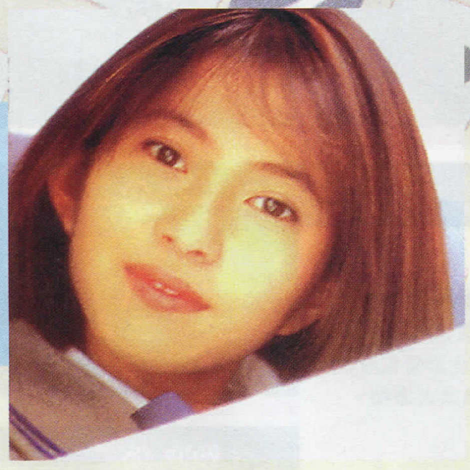


人物介紹

遊戲中的主要角色都是由人氣偶像來擔當，可以說是遊戲的賣點之一，當中除了有一些炙手可熱的偶像之外，還有一個新人—中島札香，這遊戲是她的第一個參與的作品來的啊，絕對令人期待。

本加奈子

田宮京子
血型：A型
出生日期：82年7月27日
擅長科目：英語、數學、音樂
學會：籃球隊
興趣：拉小提琴
性格：天生富有領導才能，是一個努力的籃球隊隊長，因為比較體貼性格，所以很得同學們的愛戴的哩。



操作方法

方向鍵	移動/項目的選擇
×	決定/離開房間
○	決定/進入房間
□	跳過動畫部份
△	查看女助手的記事簿
START	使用道具
SELECT	暫停遊戲/遊戲設定

深田恭子

土井原早苗
血型：O型
出生日期：82年8月19日
擅長科目：現代日語
學會：沒有
興趣：彈鋼琴（由3歲開始）、讀書、陶藝、潛水（2年生開始）
性格：典型的純情少女，不過便比較孤僻，很少自動跟其他人說話，自幼便學習不同的東西，可以說是多才多藝。

新山千春

和田雪乃
血型：A型
出生日期：82年3月20日
擅長科目：沒有特別
學會：弓道部
興趣：讀書、聽音樂
性格：成績算是不錯，在中上的位置吧。在過去都沒有什麼特別的事發生過，是一個平凡的高中生。





加藤愛

森沢千夏
血型：B型
出生日期：82年11月24日
擅長科目：美術
學會：沒有
興趣：收集小飾物
性格：喜歡收集各式各樣的小飾物，是比較孩子氣的一個，她為人開朗，時常都會主動結交朋友。

馬渕英里何



佐野春香
血型：B型
出生日期：82年6月30日
擅長科目：沒有特別
學會：籃球隊
興趣：烹飪
性格：她給同學們的感覺便是一個堅強的少女，而且比較男子氣，喜歡將自己的感覺收於內心，而她十分尊重京子的。

佐藤仁美



本鄉亞美子
血型：AB型
出生日期：82年6月17日
擅長科目：日本歷史
學會：沒有
興趣：攝影
性格：比較自我中心的一個少女，最大的興趣便是攝影。她是一個沒有耐性的人（少許吧！），而她對凶手是誰很感興趣。

中島札香

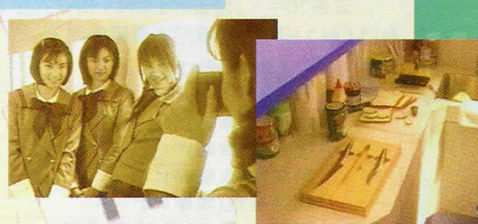
山路真由美
血型：O型
出生日期：82年5月25日
擅長科目：現代日語、古文
學會：文藝部
興趣：看電影、華道、茶道
性格：有着跟田宮京子一般的領導才能，但是她最近卻因失戀而變得沒精打采，腦筋十分靈活，所以成績是不錯的。

東山麻美



片岡翼
血型：O型
出生日期：82年9月23日
擅長科目：英語、地理
學會：沒有
興趣：看電影
性格：好奇心旺盛而活躍的少女，95年結識了一個偵探（即玩者）之後，於96年時便到了玩者的偵探社當助手。

重要的記事簿



不論是玩者或是片岡翔的記事簿都是同樣重要，因為玩者可以在當中得到一些重要的線索，記事簿中會記載玩者所得到的情報以及重要的疑點，只要玩者針對着這一些地方來調查便可以有新的突破了。



■玩者的記事簿主要是記載個人資料的

■而片岡翔的便記載着調查的經過和有關的線索



請檢點

如果玩者將視線長期集中在某一個地方的話，可能會惹別人的反感的啊，當別人不高興的時候便不會跟你合作的了，而且也不應該花掉寶貴的時間啊！



■你的眼睛往那　看呀！

■你這混蛋快給我滾！！

SPECIAL MODE

在OPTION中是有一個SPECIAL MODE的東西的，只要玩者完成了遊戲一次便會出現，就算是BAD END也可以的。至於SPECIAL MODE是什麼？在一個模式中玩者是可以看到每一個角色的動畫，除此之外也可以知道遊戲的完成度。



■幾可亂真的CG列車EURASIA EXPRESS



■美人保健先生—伊吹薫



■就算是BAD END也可以出現SPECIAL MODE

■極為可靠的車長—馬渕亮平



■脾氣奇差的化學教師—西倉孝一

製造商：JORUDAN　發售日：發售中(11月26日)
售價：港幣328元　記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM
2P / ACT / MEM / Dual Shock對應

By: Agent X

1 ON 1

井上雄彥的籃球世界！！

街頭籃球・序曲

這是一個以籃球定勝負的世界……

自從有人將「1 ON 1」街頭籃球傳入之後，街頭籃球漸漸成為一種世代相傳的運動。隨著時間消逝，一些本來是用作維持競賽公平的街頭籃球規則開始逐漸失傳，街頭籃球亦變成全一種毫無規則可言的決鬥。

其時，一些擁有神乎其技的街頭籃球選手，以「1 ON 1」形式進行比賽，最終誕生了第一位「1 ON 1 KING」(一對一籃球王)。任何人能夠獲得「1 ON 1 KING」這個封號，即表示其籃球技術已經到達舉世無雙的地步。不過，身為「1 ON 1 KING」本身亦有一個義務，就是隨時X要接受任何人的挑戰，而且只要一落敗便需要將球王地位讓予勝利的一方。為了成為「1 ON 1 KING」，不少人便將公園、道路甚至空地變成街頭籃球場；而對於那班不斷以挑戰強者為目標的籃球好手，便被稱之為「1 ON 1侍」。

不過，當時的「1 ON 1 KING」因病逝世，因而令到所有「1 ON 1侍」失去了挑戰的對象。這種突然失去平衡的情況，令「1 ON 1」籃球的前景變得越來越不明朗和黑暗。

之後10年，「帝王杯1 ON 1 BATTLE TOURNAMENT」宣佈再次召開，而爭奪成為「1 ON 1 KING」的戰鬥亦重新開始。

攻擊時基本操作

→(按著不放)+△鍵	左切入
→(按著不放)+□鍵	右切入
L1鍵(按著不放)+→	轉身推向對手
↑↑	橫移動(左)
↓↓	橫移動(右)
○(切入時)	走籃
←(切入時)	急停
○(停留於籃底時)	入樽



■入樽時將會用慢鏡顯示。

防守時基本操作

↑	跳躍封阻
←↑	前傾跳躍封阻
L1鍵(按著不放)+↑	立定封阻(上路)
↓	立定封阻(下路)
←+○	攻擊
攻擊+○	攻擊後偷球
↑+○	跳躍封阻(當對手上籃時)？
△○同按	強行奪球

■以攻擊來奪去對手的球！

基本操作方法

→	前進(攻擊時)*
←	後退(攻擊時)*
→→	前突進(攻擊時)*
←←	快速後退(攻擊時)*
○鍵	射球(攻擊時)/偷球(防守時)
△鍵	左手運球(攻擊時)/左封阻(防守時)
□鍵	右手運球(攻擊時)/右封阻(防守時)
L1鍵	看守(Guard)

*防守時只需要將方向相反輸入便可



■利用封阻來防止對手切入。

人物及部份特殊技巧精選

KIRIN 麒麟

年齡：16歲
性別：男
身高：175 cm
體重：68 kg

走籃技

Turn Clutch　(切入時)△＋□＋○

入樽技

Rising Dunk　(停留於籃底時)←→＋○
Right Hand Dunk　(切入時) □○同按

RON 龍

年齡：21歲
性別：男
身高：196 cm
體重：90 kg

防守技

Step Guard　→＋○
Ball Kick　□＋↑＋○

入樽技

Overhead Dunk　(切入時)□○同按

FURIN 虎玲

年齡：18歲
性別：女
身高：176 cm
體重：58 kg

入樽技

Front Dunk　(停留於籃底時)←→＋○
天掌擊　(切入時)△＋□＋○

射球技

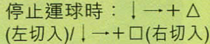
燕擊爪　(切入時)△＋△＋○

SHOTA 武田翔太



年齡：13歲
性別：男
身高：150 cm
體重：36 kg

切入技



Sliding Cut in　停止運球時：↓→＋△(左切入)/↓→＋□(右切入)

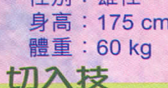
走籃技

Turn Clutch Lay-Up (切入時)△＋□＋○

入樽技

Catapult Dunk　(停留於籃底時)↓↘→＋○

MANBE



年齡：7歲
性別：雄性
身高：175 cm
體重：60 kg

切入技

猿跳　停止運球時：→↑＋△(左切入)/→↑＋□(右切入)

入樽技

Running Dunk　(切入時)□○同按
Jungle Hang　(切入時)△＋△＋○

LAHEESHA

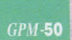
年齡：24歲
性別：女
身高：183 cm
體重：64 kg

走籃技

Double Clutch　(切入時)□＋○
Triple Clutch　(切入時)□＋□＋○

入樽技

Ballerina Dunk　(切入時)□＋△＋○



[CHUCKEY &] BROWN

年齡：33歲
性別：男
身高：210 cm
體重：135 kg



防守技
Chuckey Block ↓＋○

射球技
Push Crush (轉身推向對手時)○

入樽技
Running Boss Hand Dunk (切入時)△＋○

LUKA

年齡：27歲
性別：男
身高：203 cm
體重：85 kg



運球技
飛 (停止運球時)↑↑

切入技
Gliding Left Cut in (使用"飛"時)→＋△
Gliding Right Cut in (使用"飛"時)→＋□

入樽技
Air Loss Lamb (使用"Gliding Left/Right Cut in"時)△＋○

OSCAR(隱藏角色)

出現條件：使用任何一位角色完成遊戲一次。

走籃技
Double Clutch (切入時)□＋○
Triple Clutch (切入時)□＋□＋○

入樽技
Club Slam (切入時)□＋△＋○



MASH(隱藏角色)

出現條件：在OSCAR出現後，再使用任何一位角色完成遊戲多一次。

入樽技
Running Boss Hand Dunk (切入時)△＋○
Grenade Dunk (切入時)□○同按
Guradian Screw Bomber (停止運球時)→↓→＋○

KING(隱藏角色)

出現條件：使用所有角色來完成遊戲便可。

入樽技
Slam Pray (切入時)□＋△＋○
Running Dunk (切入時)△○同按
Moon Sarto Wind (轉身推向對手時)↑＋△＋↑＋○



遊戲模式

一人で遊ぶ

■你可以設定使用「Normal」或「Easy」。

■完成遊戲之後，你可在「MUSEUM」(ミューアム)中欣賞角色的設定插畫及爆機畫面。

這是遊戲的故事模式。遊戲最初時，玩者只可以選擇8位角色，不過其實遊戲中總共有4位隱藏角色予玩者自行發掘出來。此外，遊戲為了照顧玩者的需要，便設置了「Normal」(ノーマル)及「Easy」(イージー)二種操作選擇。其中，「Normal」是需要玩者輸入特定指令，才能使出各種走籃及入樽技；而「Easy」則會由電腦根據角色所處的位置而自行使出特殊技。

除此之外，玩者更可以調教「Shoot Level」，選擇藍色的話便會減低角色的射球時命中率，而紅色則增加射球時命中率。

二人で對戰

■連隱藏角色也可以使用。(當然你要先在故事模式中達成條件才可)



此模式主要是予二位玩者進行對戰的地方，當中雙方均可隨意選擇使用「Normal」或「Easy」設定，而且更可以調教「Shoot Level」。另外，玩者亦可以選擇使用相同角色及隱藏角色作賽。

練習

初心者練習

■Dr.T又出場了！



■要跟著一步步來做才可。

由謎之人物Dr.T負責教授玩者遊戲的基本操作方法，其中玩者要依照Dr.T的指示，做出指示的動作後才可以進入下一個訓練項目。在此練習中，Dr.T將會為大家介紹如何運球、走籃及防守等基本技巧。

自由練習(フリー練習)

■參考於技表中的輸入法。



玩者可以自由選擇任何一位角色來進行練習(包括隱藏角色)，而這模式將會是大家用來練習各種特殊技的地方。玩者只要在遊戲中按START鍵，然後選擇COMMAND(コマンド)，便會出現該角色的技表了。

攻擊練習(オフェンス練習)/防守練習(ディフェンス練習)

此模式主要讓大家進行攻擊或防守練習。在攻擊練習中，玩者將永遠為攻擊的一方，而只要被電腦對奪去手上的球，便會立刻重新開始遊戲。同樣，在防守練習中，玩者則需要盡量防止對方上籃。



■努力練習吧！

Mini Game(ミニゲーム)

1人でフリースロー對決/2人でフリースロー對決

這是一個以準確Free Throw來定勝負的Mini Game。當中，玩者可以選擇與電腦角色或友人一起進行對戰。遊戲玩法像足球的射十二碼相約，每人均會主射五次的Free Throw，最終誰射入的球數較多便是勝利者。



■Free Throw。

スリーポイントシュートアウト

一個以三分球決勝的遊戲。當中，玩者需要在六十秒之內，於五處地方投射二十五球三分球。計分方法則是每一處地方的首四球，每入一球便獲得一分；而第五球則會獲得二分，如此類推。

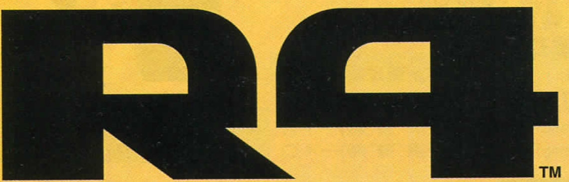


■緊張刺激的三分球比賽。

製造商：NAMCO　售價：328港元(特別版452港元)
發售日：98年12月3日　記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM×2
RAC／2人／對應ANALOG CONTROLLER／對應JOGCON／對應PocketStation



Racer : Holiday
Driver Fukuda



R4 RIDGE RACER TYPE 4



感覺全新的高速賽車

買特別版着數多多

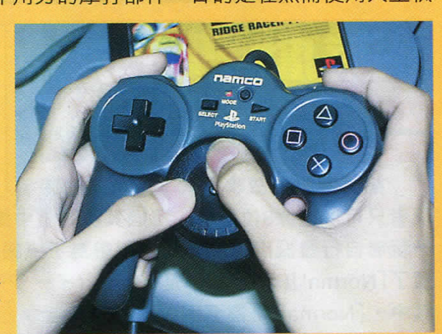
NAMCO著名賽車遊戲系列《RIDGE RACER》的第四代作品《R4》，分別設有內容有點不同的普通版和特別版，特別版除了遊戲碟本身外還附有一個專用控制器JOGCON、印有《R4》標誌的T-SHIRT和一張迷你賀咭，再加上黃色紙盒包裝得相當精美，仿如為賽車迷而設的聖誕禮物。順帶一提，《R4》與頭三作同樣都是在12月3日推出的呢！



■隨特別版附送JOGCON、T-SHIRT和賀咭，還有一個精美禮盒

JOGCON的魅力

JOGCON是NAMCO為了《R4》等賽車遊戲而設計的特殊操縱器，它備有用來產生反作用力的摩打部件，目的是在無需使用大型軚盤的情況下模仿「搶軚」感，此外亦帶點ANALOG味道，因此筆者強烈推介各位使用JOGCON來玩《R4》；留意在每次啟動遊戲時都要記得重新調較JOGCON。



■拿着JOGCON的方法很多，如手部較大的可用左右手姆指來操作

爭奪Grand Prix冠軍

在《R4》最主要的模式便是格林披治賽Grand Prix，玩者首先要選擇代表車隊及使用跑車之車廠，車隊方面各有不同的調整機件能力，直接影響跑車能力的發揮，至於車廠則要視乎玩者習慣使用滑行系Drift或是轉向系Grip的駕駛方式了。簡單來說，每間車隊都有其獨特的背景故事，當通過賽事後都會有劇情交待，同時亦反映了遊戲的難易度。



■通過賽事後的重播畫面



■就連背景故事也有設定，很有RPG風格呢

賽制與規則

在格林披治模式中，賽事共分為第一次預選賽、第二次預選賽和正規比賽3個部份，每個都有特定的晉級條件。在第一次預選賽裏，玩者需要取得頭3名的成績來挑戰下一場，至於第二次預選賽就是頭2名，正規比賽方面則必需獲勝才可，難度不斷增加。

■必需取得指定成績才可晉級

名車作獎勵

在通過第2場、第4場及第7場賽事後，玩者的車隊便可從車廠處取得一架能力經過強化的跑車作為獎勵，至於所得之車款則可從右表查看。

■盡量要在賽事中爭取好成績



■廠方送來的新車，能力上強化了不少

登場車隊一覽

■RACING TEAM SOLVALOU，操作難易度高

R.T.SOLVALOU

■RC MICRO MOUSE MAPPY，操作難易度低

■PAC RACING CLUB，操作難易度一般

PAC RACING CLUB

■DIG RACING TEAM，操作難易度極高

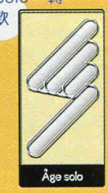
DRT

登場車廠一覽

■Assoluto，滑行系車款



■Age solo，轉向系車款



■Lizard，滑行系車款



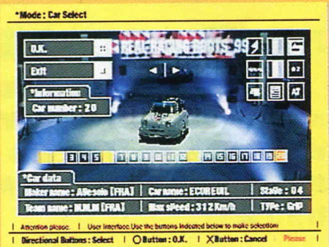


■Terrazi，轉向系車款

最終決戰

當順利通過頭七場賽事後，玩者便可挑戰長達6個圈的總決賽，雖然於賽前可得到新車不過對手亦非善類，若能勝出的話除可得到隊中全部4款車外，更會出現Extra Trail模式供玩者挑戰，這時只要戰勝對手就可得到對應車廠的特別車。

■Age solo廠的特別車ECUREUIL



基本車款取得條件

最初車款	第1次預選成績 第1戰／第2戰	第2次預選車款	第2次預選成績 第3戰／第4戰		正式比賽車款 第5戰~第7戰	最終戰車款 第8戰
(1) PROMESSA (1) BONFIRE (1) AMBITIOUS (1) PROPHETIE	第1位／第1位	(5) FATALITA (5) OFFICIER (5) WILDBOAR (5) MEGERE	成績A>>a 成績B>>b 成績C>>c 成績D>>d	a	(12) INFINITO (12) IGNITION (12) STARLIGHT (12) LICORNE	(19) SQUALO (19) RECKLESS (19) DESTROYER (19) SUPERNOVA
	第1位／第2位 第2位／第1位	(4) REGALO (4) WISDOM (4) RUMAR (4) BATAILLE	成績A>>b 成績B>>c 成績C>>d 成績D>>e	b	(11) CAVALIERE (11) COMRADE (11) COWBOY (11) AVERSE	(18) ESTASI (18) CATARACT (18) TERRIFIC (18) SORCIERE
	第1位／第3位 第3位／第1位 第2位／第2位	(3) BISONTE (3) DETECTOR (3) TROOP (3) DIRIGEANT	成績A>>c 成績B>>d 成績C>>e 成績D>>f	c	(10) RONDINE (10) COLLEAGUE (10) CAPTIAL (10) ANTILOPE	(17) AQUILA (17) TAMER (17) DECISION (17) ESPION
	第2位／第3位 第3位／第2位 第3位／第3位	(2) PROMESSA (2) BONFIRE (2) AMBITIOUS (2) PROPHETIE	成績A>>d 成績B>>e 成績C>>f 成績D>>g	d	(9) FATALITA (9) OFFICER (9) WILDBOAR (9) MEGERE	(16) FATALITA (16) OFFICER (16) WILDBOAR (16) MEGERE
				e	(8) REGALO (8) WISDOM (8) RUMOR (8) BATAILLE	(15) REGALO (15) WISDOM (15) RUMOR (15) BATAILLE
				f	(7) BISONTE (7) DETECTOR (7) TROOP (7) DIRGE ANT	(14) BISONTE (14) DETECTOR (14) TROOP (14) DIRGEANT
				g	(6) PROMESSA (6) BONFIRE (6) AMBITIOUS (6) PROPHETIE	(13) PROMESSA (13) BONFIRE (13) AMBITIOUS (13) PROPHETIE

車廠代號

這流程表列出了玩者選擇車廠的對應獎勵車，基本上若選擇了某一間車廠的跑車來參賽，得到的新車都會是來自相同車廠的，另外無論玩者受聘於哪一隊車隊所得之跑車都是一樣的。

Assoluto（意大利）
Lizard（美國）
Terrazi（日本）
Age / solo（法國）

第2次預選（第3戰～第4戰）成績對照表

	第3戰／第4戰
成績A	S1位／S1位 S1位／第1位 第1位／S1位
成績B	第1位／第1位 第2位／S1位
成績C	S1位／第2位 第1位／第2位 第2位／第1位
成績D	第2位／第2位

在第2次預選賽過後，玩者所得到的新車是根據第3場和第4場之成績來決定的，而「S1位」則是代表能夠在指定時間來完成賽事兼取得第1名。

計時模式

假若閣下對挑戰最快圈速很有興趣，不妨在計時模式一展身手，玩者可選擇全部8條賽道來進行此模式，當取得優良成績便可儲存到記憶咭裏去，至於其最大特色便是可選用從格林披治模式中取得之強勁車款。



■可使用GP模式取得之車款

車房模式

這設定跟《RAGE RACER》時基本上一樣，玩者可自行改變得到跑車的外觀模樣，除了車身顏色外亦能繪畫兩側貼紙的圖案，從而設計出一架獨一無二的珍貴車款。



■自行設計車身顏色及兩側貼紙

二人對戰

《R4》不單可讓玩者自行享受駕駛的樂趣，更能提供競賽場地給兩名玩家進行對戰，系統設定大致跟計時模式相同，在上下分割的遊戲畫面裏可選擇出現敵車之數目及等級，同樣地亦能使用完成格林披治模式後得到的跑車作賽。



■以分割畫面進行對戰

能夠對應 PocketStation！

雖然PocketStation至今仍未推出，可是玩者只要利用它便能將所得車款的資料，抄給其他朋友共同分享，皆因要集齊全部320款車並非一件容易的事；記着在12月23日就可買到PocketStation了。



■利用PocketStation把跑車資料抄給朋友

附錄碟內容

RIDGE RACER HI-SPEC Ver. Disc


■HI-SPEC版畫面


■《ACE COMBAT 3》的預告片段

由NAMCO開發人員苦心鑽研的《RR》新版，以現階段技術來將畫面作1秒60格顯示，質素已和當年業務用版本很接近了，此外還有收錄了《ACE COMBAT 3》預告片段等資料的NAMCO CATALOGUE'98呢。



■NAMCO產品資料集

發售日：2月11日　發行商：SQUARE
價格：7800日圓 容量：4CD
RPG／MEM

TEXT：古拉拉_B

Final Fantasy VII

激！新資料！新人物！

神之黃昏在宇宙飛翔！

比譽為歷代《FINAL FANTASY》中最強兵器的神之黃昏（ラグナロク），終於登場了！









※畫面全屬發開中的畫面

神之黃昏的簡介：

予計全長超過六百米，可作太空短距離飛行，共有兩個主推進器，及一台可一發消滅敵艦的主炮……

甚麼？不能拿在手嗎？沒錯！因為神之黃昏是一隻可於宇宙飛行的戰艦嘛！

神之黃昏暫時還未有正式公佈的設定資料，但是從外表看來，和「超×空△塞」中的「可三段變型的戰鬥機」很相似，說不定真的可以變型哩！看看艦首那個龍頭，就會覺得這可能性更大了。

還有，仔細看看艦身寫了「ESTHAR」的字樣。如依照讀音，就是一個女孩子的名字，但是這隻艦本身已有名字了，那麼「ESTHAR」會是誰的名字呢？是造艦者的名字？為了記念某人而寫的？不過最令人關注的是神之黃昏的取得方法啊～（笑）

文武雙全、久未露面的角色～LAGUNA LOIRE

追加設定資料

年齡：27
身高：181CM
使用武器：MACHINE GUN

記得第一次為大家介紹《FF VIII》時提過兩位主角，一位是SQUALL，另一個是LAGUNA。但是一直以來都是提及SQUALL和他身邊的朋友／敵人，似乎完全沒有LAGUNA的消息，正當大家都以為LAGUNA可能被抽起的時候，他就換了一身新的裝束來和大家見面了。

現在他和神之黃昏的關係可能更密切了，因為曾經身為軍人的他，相信有一定程度使用機械的能力，他會不會就是戰艦神之黃昏的駕駛者呢？

風紀委員二人組～風神＆雷神

風神

性別：推定為女　年齡：推定為18　使用武器：圓環

表情木訥、冷靜沉着、不多說話是新角色「風神」的特徵，其氣勢絕不比同校的男性遜色，還有一點「看不起其他男性」的特點。另外一個特點是她的說話全部都是「漢字」（寫成中文的日語），這對不諳日文的玩者來說，會是一個優點吧！（笑）





雷神

性別：男　年齡：18　使用武器：巨棒

相比風神，除了身型較大外，性格也有很多不同之處，例如魯莽、衝動都是和風神剛好相反的。看來十分順從風神和SEIFER的指示。



記得SEIFER是GARDEEN的風紀委員長（大約和學校的HEAD PREFECT差不多），而他的「手下」亦出場了。現在已知SEIFER和魔女EDEA有關係，風神和雷神又如何呢？

新G.F.登場！

海員之大敵～海魔女セイレーン

傳說中會以美妙的歌聲，來迷惑在海中停滯不前的船隻上的海員，令他們投海自盡的妖怪，現在變成了《FF VIII》中的G.F.之一了！

攻擊方法：SLIENT VOICEサイレンヴォイス

先給予敵人傷害，然後再封住敵人使用魔法的能力，對於那些常使用魔法的敵人十分有效，估計「她」所能學習的G.F. ABILITY會是一些輔助系的魔法，如「サイレン」（能敵人不能使用魔法）

巨型吸塵機？！～風之魔神パンデモニウム

攻擊方法：龍捲風

一隻性格穩重的G.F.，平時不會隨便攻擊人類，但是若它發怒的話，就會立即以猛烈的龍捲風將敵人捲起。





製造商：SNK　售價：6800日圓
發售日：99年3月11日予定容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

TEXT BY 酒井明樹 鳴謝 KOTARO

雅典娜計畫

ATHENA Awakening from the ordinary life

3D 雅典娜出場喇！

主角是…超能力少女「麻宮雅典娜」

SNK將會在一九九九年的三月推出一隻3D的AVG遊戲，而主角便是被受歡迎的「麻宮雅典娜」。她與「拳皇」系列中，「超能力戰士隊」的雅典娜之姓名完全相同，而且也同樣是一名擁有超能力的少女。究竟遊戲會不會與拳皇系列有關係呢？她懂得用PSYCHO BALL及超必殺技SHINNING CRYSTAL BIT嗎？遊戲中又有沒在拳皇的人物出現呢？









跨越年代的經典人物

SNK曾在80年推出一隻名叫雅典娜的射擊遊戲，由於在進行遊戲的途中，以歌曲為培襯的音樂，所以對當時的遊戲界來說，這的確是一個突破。當到了九四年時，雅典娜再次在拳皇'94中以「超能力戰士隊」乘員的身份出現，直至拳皇'98。而明年九九年雅典雅將會在「雅典娜計畫」以3D的形式再度成為遊戲的女主角。

故事概要

ATHENA Awakening from the ordinary life，雅典娜從平常的生活中醒覺，當時的雅典娜只有十六歲，是一名中學生，經過很多很多的麻煩之後，理藏在雅典娜體內的超能力便開始慢慢地甦醒。在超能力的呼應之下，雅典娜就此被捲入了一件不尋常的事件之中。

人物介紹

麻宮雅典娜

遊戲的主角麻宮雅典娜十六歲，身體內藏有超能力的少女，在清嶺學園就讀高等部的一年生的課程。為人性格開朗，經常臉帶笑容，而且自信心十分強，就算面對着逆境也不會退避。有一天，突然潛伏在身體內的超能力甦醒起來，在超能力的呼應之下，她便捲入了不尋常的事件之中。



柏崎理香

十六歲，是雅典娜的好朋友，她與雅典娜在小學時已經認識，是一名感情豐富的少女，由於與雅典娜十分親近的關係，所以也受到事件的牽連。

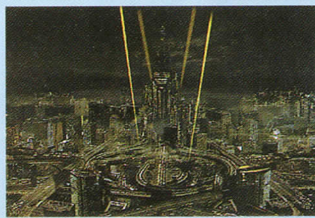


遊戲內容

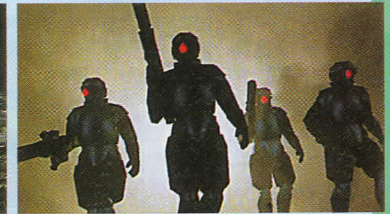
序章：在西歷2000年，有一些電子科學研究者正進行遺禁的研究，巨大的組織「WAD ENTERPRISE」在資源衛星的探索之下，發現了一個神秘的古代遺跡，故事便從這裏正式開始。







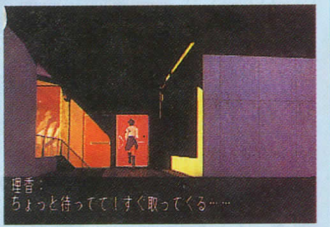
■ 這就是「WAD ENTERPRISE」的總部？



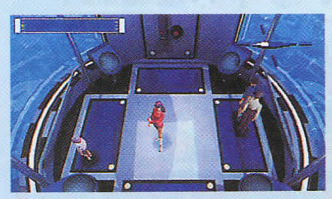
■ 這會是「WAD ENTERPRISE」的軍隊嗎？

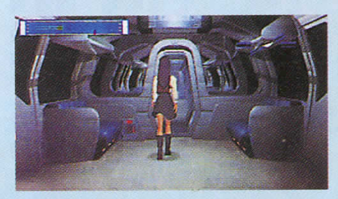
第一章：雅典娜的好朋友柏崎理香，不知在那裏找到一件不明來歷的物件，正當理香把物件交給雅典娜時，潛伏在雅典娜體內的神秘力量便開始甦醒。雅典娜的新旅程就是這樣開始了。





第二章：在一個假日，雅典娜到了水族館遊覽，煩麻便開始發生，在一些安全不足的設施之下，雅典娜見到一隻十分危險的生物，一位少年告訴雅典娜，柏崎理香的狀況十分危險，之後雅典娜的特殊能力又再次湧出。








製造商：CAPCOM　發售日：發售中(12月3日
價格：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SEGA SATURN FIG　2P　MEM
PlayStation　FIG　2P　對應DUAL SHOCK(震動)　MEM

TEXT：KOTARO

這個就是對戰格鬥的偉大歷史之始！

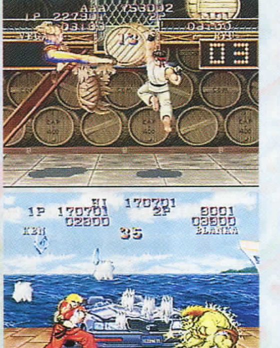
CAPCOM GENERATION ～第5集 格鬥家們～

屈指一算，在這短短的半年中，CAPCOM已經分別推出了四集以不同題材為中心的作品集，其中包括收錄名作射擊系列的《～擊墜王之時代～》、著名動作系列的《～魔界與騎士～》、業務用街機遊戲起源的《～歷史由這裏開始～》，以及動作射擊作品的《～孤高之英雄～》。雖然以圍繞對戰格鬥先驅名作的《CAPCOM GENERATION～第5集格鬥家們～》是《CAPCOM GENERATION》系列的最後一集，不過卻並非代表CAPCOM的名作僅此已矣，反而象徵CAPCOM遊戲踏入另一個新的紀元（基板CAPCOM SYSTEM II、CAPCOM SYSTEM III、SYSTEM 11）之開始。

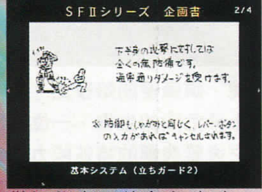


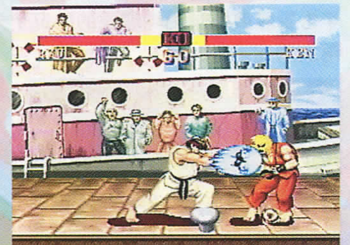
回說《CAPCOM GENERATION～第5集 格鬥家們～》方面，本作收錄了不朽的對戰格鬥系列《STREET FIGHTER II》三個開山之作，他們分別是元祖名作《STREET FIGHTER II～THE WORLD WARRIOR.～》、改良版本先驅的《STREET FIGHTER II DASH～CHAMPION EDITION～》和完成度最高的作品《STREET FIGHTER II DASH TURBO～HYPER FIGHTING～》，全部均以完全移植的姿態於次世代再度登場，展開新一章「真．格鬥家」之旅。





一如以往，本作也同樣保留「COLLECTION MODE」這個別具珍藏價值的環節，其中共收錄了各個作品的ORIGINAL ILLUSTRATION、未公開原畫、CHARACTER DATA介紹、開發資料，以及供初學者用的角色攻略，內容豐富兼而有之。此外，只要達成特定的條件，遊戲更會追加新的要素，當中不乏隱藏模式和要點，至於達成條件的方法，或許拙者就在這裏賣個關子，欲知詳情的話則請留意今期「秘技工場」吧！





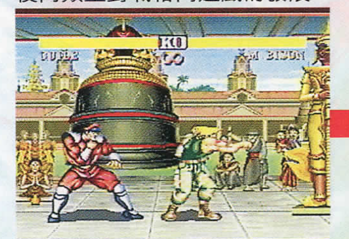
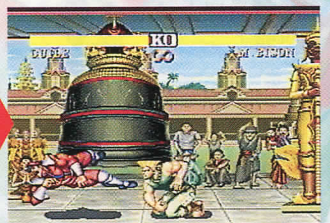
■遊戲中也有追加現時流行的元素「TRAINING MODE」



歷史由這裏開始！

《STREET FIGHTER II ～THE WORLD WARRIOR.～》

名作《STREET FIGHTER》系列續篇《STREET FIGHTER II～THE WORLD WARRIOR.～》，在一九九一年三月推出。其中遊戲既真實而簡單的操作和設定，不單止開創了格鬥遊戲的模式，更影響之後同類型對戰格鬥遊戲的發展。

■就連BUG也完全移植下來

《STREET FIGHTER II DASH ～CHAMPION EDITION～》

《STREET FIGHTER II～THE WORLD WARRIOR.～》推出後，遊戲大受歡迎，所以在翌年四月，CAPCOM就開創先河，推出改良版本《STREET FIGHTER II DASH～CHAMPION EDITION～》，將前作角色之間的平衡度再次調整，令對戰樂趣大為增加，而且遊戲也是通訊對戰機台的首個記念作品，曾一度成為當年的話題之作。



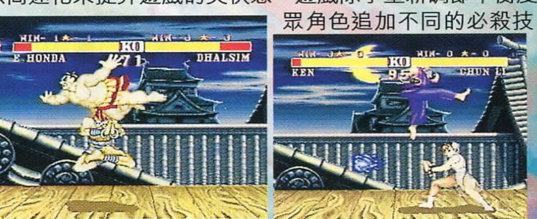
■遊戲也首次引入同角色對戰的要素，增加相方的均勢




■前作不能使用的四天王角色，在本作中也成為基本角色供玩者隨意使用

《STREET FIGHTER II DASH TURBO ～HYPER FIGHTING～》

改良版本《STREET FIGHTER II DASH～CHAMPION EDITION～》大獲好評，在同年十二月，CAPCOM再次推出《STREET FIGHTER II DASH TURBO～HYPER FIGHTING～》，以高速化來提昇遊戲的爽快感。遊戲除了重新調節平衡度之外，更為眾角色追加不同的必殺技，令作品不論連續技、對戰技巧，以至遊戲性方面也有超越前作的進化。



製造商：KONAMI	容量：CD-ROM	
發售日：預定99年春	記憶：未定	售價：未定
AVG/1P/MEM/對應DUAL SHOCK		

BY：浪人 • 非洲

JAPAN(仮)

邪藩（斬稱）
動盪社會時代劇

故事背景

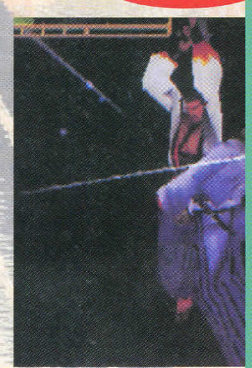
天明元年，獻給幕府的運金船，在抹那藩近郊的海面失蹤。由於事態嚴重，幕府便派出隱密眾的首領—進次郎潛入抹那藩中調查，但卻跟他失去連絡。後來不知道因為什麼原因，便將小次郎卷進這事件中，如此，小次郎便開始停不了的戰鬥...

遊戲系統

遊戲是以小太郎或麟為主角，玩者要在城中收集情報來通過遊戲。在玩者的路途中是會遇上敵人的，他們會在地圖亢行動，當遇上敵人便會立即轉入戰鬥畫面。在戰鬥中玩者可以使用刀或者手　劍這一些武器，而玩者在戰鬥時輸入特定的指令便可以使出必殺技。至於故事的發展是會因玩者所選的角色而有所不同。



■要因應不同的敵人而使用相對的武器戰鬥



■必殺技—鷹爪斬擊

飛葉小太郎　超凡之劍客

劍術高強的浪人。於抹那藩出生，後來為了修行而離開了那兒，展開流浪的生活。最近，因為要回鄉拜祭雙親而返回抹那藩。



鵜鴿之麟　神速之密探

是隱密眾的其中一人，她是隱密眾首領進次郎的妹妹，因為突然失去進次郎的消息，所以便單身混入抹那藩中進行調查。



初期故事

飛葉小太郎篇　　回鄉

回鄉掃墓的小太郎在路上重遇兒時的好朋友—小泉雪之介，之後便準備到他的劍道場聚舊，在往劍道場的途中受到抹那藩的人襲擊，小次郎為了保護自己便拔刀迎擊，不消一會兒便把敵人收拾了，但是他們攻擊小太郎的動機是什麼呢？



■這一場戰鬥是為什麼而起呢？

鵜鴿之麟篇　隱密

在抹那藩的附近受到數名劍客所攻擊，小太郎在這時候出現，在聯手擊退敵人後便繼續到抹那藩收集情報

，經過了一輪打探之後，終於得到了有力的情報。這時候抹那藩的劍客再次出現，在戰鬥後她在海邊遇見一個叫做半兵衛的人。



■跟好友相遇一定有很多東西要說了。



■半兵衛似乎受了傷



■又有抹那藩的劍客來攻擊

製造商：KONAMI　售價：港幣328元
發售日：12月3日　容量：CD-ROM
ACT/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

OFFICIAL PRODUCT

TEXT BY 酒井明樹

DANCE! DANCE! DANCE!

序言

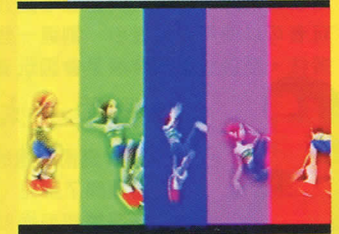
DANCE！DANCE！DANCE！是一隻跳舞的動作遊戲，輸入不同的指令，角色便會做出各樣不同的動作，玩者除了需要依照節拍去按按鈕之外，還要研究平常使用的普通「COMBO」。當位於畫面下方的能量BAR儲滿時，玩者更能按特定的指令，使各色駛出自己獨有的「SPECIAL COMBO」。遊戲的積分計算共分為五大項，分別是「VARIATION」、「RHYTUM」、「COMBO」、「GRACEFUL」及「FAULTLESS」，五個項目上，三項以上的積分比對方為高便為之勝利。所以玩者除了需要注意「COMBO」之外，還要注意其他項目。











遊戲模式

FREE MODE：

可以二人對戰，也可播放自己喜好的音樂。

玩者可以自由輸入指令組合舞技，依隨着樂韻來跳舞。

TRACE MODE：

可以二人對戰，也可播放自己喜好的音樂。

是初級的訓練模式，玩者需要依照畫面上的符號來輸入指令。

PRACTIC MODE:

只可一人進行遊戲

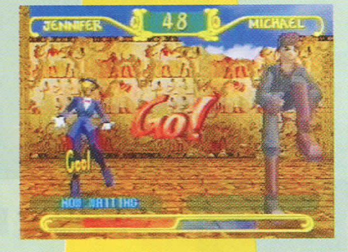
玩者可以在此練習各種舞技。

CHALLENGE MODE:

只可一人進行遊戲

選擇角色後與電腦對戰









COMBO的秘缺

另外如果玩者要做出連續的普通「COMBO」，便還要留意角色的舞步，因為每一款的舞步的完成動作和時間都各有不同，如果過早輸入指令，角色便會因舞步不配合而停了下來，但是如果玩者太遲輸入指令的話，舞步便會變得不連貫，而遊戲的秘缺就是能否成功造出可連貫，而且巡還的普通「COMBO」。而而這就是玩者需要留意及鑽研的地方。每一個角色也有屬於自己的舞步，連貫的方式也各有不同，相信要研究這個跳舞遊戲的普通「COMBO」，亦不會比其他格鬥遊戲的連續技容易。



SPECIAL COMBO 及分岐技一覽表

姓名	連續技（SPECIAL COMBO）	分岐技
米巴路（ミハイル）	↓↓＋×、□、○、△	↑＋○或△或×
積尼波（·ジエニファー）	→→＋○、□、○、△	→○或→△或×
瞳	←←□、×、□	→○或↓△或×
安多利（アンドレ）	→→○、△、□、○、×	↑○或△或×
尼古斯（リンクス）	→→○、○、△、□、×、×	→○或→△或×
富拉安（ブライアン）	←←○、×、○、△、□	↓○或→△或×
古古（ココ）	↑↑○、△、×、□、○	↓○或↑△或×
佐治（ジョージ）	→→○、○、△、△、×	↑△或○或↓×

製造商：Sony Computer Entertainment America
發售中：發售中
1P／ACT／MEM／1 BLOCK／DUAL STOCK對應／CD-ROM

文：天草四郎 時貞

迪士尼最新電影移植作

蟲蟲特工隊 A BUG'S LIFE

最近迪士尼有一套全新的動畫《蟲蟲特工隊》即將上映，不知道大家有沒有興趣一看呢？不過就算對這一套電影沒有興趣，大家亦可以在PS中玩一下這隻電影移植作品，可能你會對這一套以可愛的蟲蟲作為主角的電影大大改觀。

極具電影感的DEMO片段



之前說過，由於這一隻遊戲是以電影動畫移植過來，所以遊戲中大部份的播片，都是以電影中的橋段來製作。就因為這一個原因，就連遊戲中的DEMO畫面，亦製作得像電影無異。

MOVIE CLIPS



在《蟲蟲特工隊》這一隻遊戲裏面，有一項叫「MOVIE CLIPS」的選項，在這一處大家可以觀看之前所看過的MOVIE片段。連DEMO、OPENING、開版、及隱藏過版的MOVIE，加起來總數一共有三十六段之多。

可供選擇的項目

在遊戲中，大家一共有五個項目可以選擇，以下就為大家逐一解釋。

OPTIONS：在這裏可以改變鍵的控制、音響及音效的聲量、是否對應DUAL STOCK手掣及畫面的調較。

LOAD／SAVE：這就當然是讀取及儲存記錄的地方啦！

MOVIE CLIPS：於這一處可以翻看之前所看過的開版及過版MOVIE，大家可以在這裏回味一下。

TRAINING：適合初玩者熟習的訓練模式。

ANTHILL：這就是遊戲的第一版，亦即是正式開始遊戲，當你每過一版，右方就會增加了下一版的地圖。

畫面的表示



1.餘下隻數
2.F、L、I、K數目
3.能源表示(滿能源為5分之5)
4.穀物收集數目
5.真正消滅敵人數目
6.可以選擇變成的植物
7.BOSS的能源

操作方法

觀看角色狀態／SELECT掣：若要知道角色的所餘隻數、「F、L、I、K」的取得數目及還有多少能源的話，就可以按下這一個掣來觀看一下。

暫停遊戲／START掣：若要暫停遊戲，甚至離開這一版的話，就可以按START掣來選擇。

角色移動／方向掣：主要是控制角色的方向移動；若是完全不按這一個掣的話，角色的視點就會轉為面向的正前方，大家在有需要轉移視點的話，用這一個方法會比較好。

投擲草莓／□掣：可以投出草莓攻擊敵人；而攻擊的方式是會自動追蹤，十分方便。

跳躍／×掣：當按下了×掣之後，角色就會跳起；因應緊按的時間，跳躍的高度會有所不同；另外，若在跳起後踩中敵人，是可以將敵人擊倒的。

墮下攻擊／跳躍後按×掣：在跳起的時候若再次按下×掣，角色就會在空中用臀部墮下，可以攻擊敵人。

拾起果實或植物／面向果實按□掣：大家可以在遇上了一些大果實或植物時，走上前方按一下□掣，這就可以拾起它們，向對手攻擊；不過要注意的就是當拾起了果實後，是不可以跳躍的；另外，若遇上了一些底部與地下連接着的果實，是不可以拾起它的。

將果實化成植物／跳上果實的上方：當跳上了果實的上方後，果實就會化成植物，在遊戲進行時作用極大。

將植物變回果實／拾起由果實化成的植物：當拾起了由果實化成的植物之後，地下就會生出另一個果實，給大家繼續好好利用。

把果實轉為另一種植物的果實／取得了植物種籽後面向果實按△掣：可以將前方的果實轉為另一種植物的果實。

在底部與地下連接着的果實上方倒立／走到底部與地下連接着的果實的前方按□掣：利用這一個方法，就可以在拾不起的果實上方成倒立的姿勢。

把果實變成植物的級數轉換／在拾起了果實或倒立時按×掣：當取了更多的植物種籽後，就可以將植物的級數轉為更高。

主要道具

蟲繭：可以得到該版的提示

回復樹葉：可以回復角色五份之一格能源

蜜糖：在一定時間內會全身無敵

穀物：在每一版都有50粒可以取得，是取得隱藏過版MOVIE的條件之一

F、L、I、K：這四個金色的英文字母，在每一版中亦各有一個，亦是三個取得隱藏過版MOVIE的條件之一

各種顏色的植物種籽：可以增加更多植物的變換種類

藍草莓：威力較強的草莓

綠草莓：追蹤性能極佳的草莓

紫草莓：威力極強而且追蹤性能極佳的草莓

金草莓：可以真正殺死敵人，使其不能再復活的

收割車：走近後按口掣的話就可以上車，撞向敵人後亦會真正殺死敵人，不過當一跳躍就會立即落車。

可以變換的植物

紅色>>>



草菇：最基本作為輔助跳躍的植物

風車花：若在這一株植物之上的話，角色就會被直線吹得很高

蒲公英：若跳躍後取得了蒲公英的花瓣，就可以飄浮於空中一段較長的時間

紫色>>>

蜜糖植物：可以取得蜜糖，令身體在一定時間完全無敵；不過這一株植物有時是會噴出有攻擊性的有釘植物

回復植物：會噴出回復樹葉；不過這一株植物有時是會噴出有攻擊性的有釘植物

藍草莓植物：會出現一粒藍草莓；不過這一株植物有時是會噴出有攻擊性的有釘植物

綠草莓植物：會出現一粒綠草莓；不過這一株植物有時是會噴出有攻擊性的有釘植物

紫草莓植物：會出現一粒紫草莓；不過這一株植物有時是會噴出有攻擊性的有釘植物

金草莓植物：會出現一粒金草莓；不過這一株植物有時是會噴出有攻擊性的有釘植物

豬籠草植物：出現一個綠色大圓球，取得後可以防禦敵人一記攻擊

綠色>>>

矮葉：純粹作為高台使用的植物，不過高度就稍為低了一些

高葉：它比起矮葉更加高，同樣是作為高台使用的植物，由於它較高的關係，通常會配合草菇一起使用

三叉葉：擁有三個不同高度踏腳點的植物，要跳上很高的地方就變得十分方便

含苞植物：比起三叉葉更高，而且踏腳點多達四個的植物，在遊戲後期要常常使用

TRAINING MODE



在這一個適合初哥熟習的地方，除了可以熟習一下基本的操作之外，其實這一版亦是有完成度計算的，所以大家可以的話，還是完成了這一版好了。

成功完成這一版



若你不能確定在那一版中是否已經取得了隱藏過關MOVIE的話，你可以在選擇版圖時看一看那一關，若右上方出現了金、銀、銅三個金幣，亦即是說這一版已經完全通過了；但若未集齊的話，就要重新玩過這一版了。

◆要取得隱藏過關MOVIE，就要多些留意四周的事物。

◆是否能看到ENDING，就要靠自己的實力及腦筋了。

遊戲的最大特點

其實這一隻遊戲要過關的難度並不算太高，整隻遊戲一共有十五關，不過若要將全部隱藏過關MOVIE取得，這就實在是極為困難了。所以筆者提醒大家，若想取得全部隱藏過關MOVIE的話，多一些留意下四周吧！

製造商：HuneX　發售日：發售中(11月26日)
價格：5800日圓　容量：CD-ROM×2　記憶：1 BLOCK
AVG　對應ANALOG CONTROLLER(震動)　對應DUAL SHOCK(震動)　MEM

TEXT：KOTARO

FIRST Kiss☆STORY 初吻物語

PC-FX最高之戀愛名作，再次於PlayStation上登場！

由HUMAN旗下公司HuneX製作、PC-FX兩年前的戀愛名作《FIRST Kiss☆物語》，終於在早前宣佈移植至PlayStation之上。雖然遊戲基本是完全移植，不過由於PC-FX與PlayStation本身的尺度有着差異，因此不論遊戲中的部份劇情和H意識畫面，也較原版表現略有不同。可能亦因為如此，HuneX為了不損當中的遊戲性，特意地加入不同的原創劇情和描畫，彌補刪去之處的不足，其中原創描畫的意識和露出度，絕不比原版的遜色，所以就算有幸體驗過PC-FX版本的玩者，至PlayStation上可能又會有另一番感覺。







此外，順帶一提，遊戲亦對應ANALOG CONTROLLER和DUAL SHOCK手掣，利用震動的效果將戀愛中那份心跳的感覺再次重現，假若家中有以上週邊產品的話，就記得要一試！





STORY・物語

故事發生於相距高中畢業儀式剩餘個多月的日子裏，主角在莫名其妙的情況之下，寄居於父親友人「織倉家」的門下，與年輕的母親「織倉 彌生」、美少女姊妹「織倉 香奈」和「織倉 真奈美」三人一起過着同居的生活。

誠然，遊戲之目的，就是由寄居織倉家的日子(2月1日)開始，至高中畢業(3月1日)的一個月時間內，與邂逅的十二名女性角色進行對話和約會，提昇相方之間的好感度，在僅餘的時間中，以取得她們的初吻為目標。







操作說明

方向鍵	游標之移動
START 掣	標題畫面中開始遊戲
×掣	各項取消及 CONFIG 開關
○掣	各項決定及略過文字
□掣	READ SKIP CANCEL（按着掣為略過）
△掣	增加游標移動速度
L2 掣	簡易 READ SKIP

GAME SYSTEM

遊戲中一日共分為朝早、上學、放學後和夜晚四組時段，主角能於此四時內獲得不同的情報。其中朝早、上學和夜晚會以「ADVENTURE PART」形式展開，而放學後則會以「MOVE PART」形式分線進行。







■「MOVE PART」移動場所達至二十五個，能否遇上心儀的女子就要碰碰運氣

■在「ADVENTURE PART」中相遇，會出現不同的選擇分歧，從而令往後的故事產生變化



製造商：DAIKI　售價：6800日圓
發售日：發售中　容量：2 CD-ROM
SLG/ MEM/ 18歲以上

TEXT BY 酒井明樹



FIND LOVE 2~RHAPSODY~

序言

「FIND LOVE 2~RHAPSODY~」是一隻戀愛育成遊戲，主角是高校的三年生。在七、八月期間，主角在PASTEL HOUSE負責管理的工作，玩者需要替PASTEL HOUSE內的住客解決問題及與她們對話，當愛情值到達一定的程度時，便能與她們約會，再進一步便提升大家的關係。另外結他、文系及理系的學習會值接提升主角的能力值，所以實行多少的練習及學習，是影響遊戲進度的重要一環。而遊戲的目的便是在兩個月的暑假中，認識女孩子及在假期完結前與她們接近。



遊戲的流程

學期末（學期完結前的7月10日—7月18日）

『午前』（早上7：00—12：00）

強制性只可在課室內上課，在轉課時會與同學及少女們談天。（不包括星期天在內）

『午後』（下午12：00—21：00）

平日的十二時正便會放學，玩者可以自由行動，包括逛街及與朋友約會等。

『夜』（晚上21：00—23：00）

到達21：00時，主角便會強制返回「PASTEL HOUSE」的管理員房間，當到了23：00便會立即睡覺。

夏休（暑假7月20日—8月31日）

『午前』—『午後』（早上—下午12：00~21：00）

自由活動，玩者可以在家中，練習及學習結他、文系及理系，也可與朋友約會等等。

『夜』（晚上21：00—23：00）

到了21：00時便會強制回家，除了可以做練習及學習等來提升能力值外，還可以到「PASTEL HOUSE」內的其他房間與朋友對話，到了23：00後便會立即回到房間睡覺。

畫面表示

管理員房間



1,	體力圖示	表示主角體力值
2,	壓力圖示	表示主角壓力值
3,	整潔圖示	值表示主角整潔值
4,	理科圖示	表示對理科的能力值
5,	文科圖示	表示對文科的能力值
6,	門（ドア）	移動出管理員的房間
7,	電話	與女孩子在電話中談話
8,	電腦（パソコン）	儲存或開啟遊戲檔案及各種設定
9,	鍛鍊（鍛える）	結他（ギター）的練習、令學習及容姿等能力提升
10,	道具（アイテム）	可使用玩者所持有的道具，但假如食物腐壞了便會不能使用
11,	睡眠（寝る）	睡眠及回復體力
12,	翻查（チェック）	翻查記事簿內的約會日期及時間

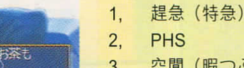
會話畫面





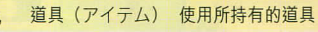






1,	日歷	表示現在的日子和月份
2,	時間及金錢	上面表示現在的時間，下面表示現在所持有的金額
3,	人物	與主角對話中的人物
4,	心型圖示	分為平常、高傲、冷傲、不理會及示愛五種態度
5,	文字欄	表示對話的內容

MAP 畫面



1,	趕急（特急）	在迷你地圖上選擇後急速移動
2,	PHS	使用手提電話給朋友
3,	空閒（暇つぶし）	讓時間急速流逝
4,	翻查（チェック）	翻查記事簿內的約會日期及時間
5,	道具（アイテム）	使用所持有的道具





製造商：TAKUYO拓洋興業　價格：5800日圓　AVG　對應SHUTTLE MOUSE
發售日：發售中(11月26)　容量：CD-ROM　MEM

TEXT：KOTARO

étude prologue ～心如鹿撞的樣子～

點點的回憶、種種的未來



STORY



「南青瀨」

是沿海街道的名稱，街的中心部份，有着一個大型遊樂場「青瀨LEISURE LAND」。

「天鳳高校」

興建於南青瀨的河流沿岸，是南青瀨中唯一的高中學校、是為中上級型的學府。

《étude prologue～心如鹿撞的樣子～》故事舞台，就是由這條繁華的街道、平凡中帶點不平凡的學園裏展開。其中玩者分別飾演男主角郡司達也和女主角佐伯瞳，以兩種不同的視點進行遊戲，在畢業前最後的兩個月中，與理想的對象共譜連理。

操作方法

方向掣	游標的移動、選擇
START掣	遊戲開始
A・C掣	決定
B掣	取消(在ADVENTURE畫面中略過文字，以及喚出SHORT CUT ICON)
L掣	選項及略過文字
R掣	選項

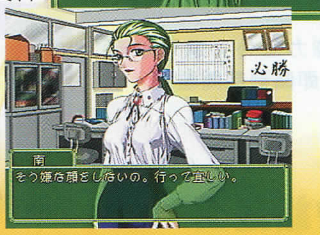


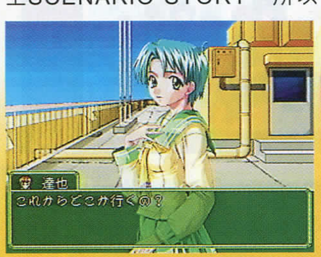
SYSTEM CHECK

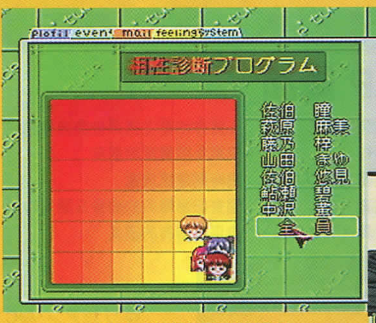
情報收集

遊戲開始後的第一個星期(1/ 27～31)，是情報收集週。玩者需要在此期間內，通過對話和調查來收集各項有關的五名對象角色之情報。其中收集率和內容所得情報資料最多的一位對象，就會與其發生SCENARIO STORY，所以收集情報的多寡是會影響到SCENARIO行動和EVENT的發生，因此並非意合眼緣的對象，就請不要浪費時間收集情報。

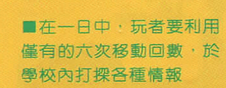








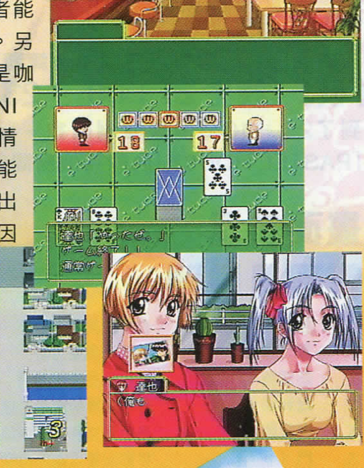
■PROFILE項目，能即時反映對話和已所收得的情報

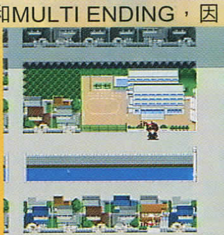

■在一日中，玩者要利用僅有的六次移動回數，於學校內打探各種情報



SCENARIO 期間

「SCENARIO STORY」是完成情報收集後的兩個星期(2/ 1～14)中展開，在此期間內，玩者能自由向目標進行具體的行動。另外，遊戲中的兼職(郡司達也是咖啡店、佐伯瞳則為花店)和MINI GAME除了能影響兩人的感情值、相性度，以及男女主角的能力值參數之外，也會影響將來出路的狀況和MULTI ENDING，因此大家選擇時就務須要小心。





ENDING

至於到達最終日時(2/ 14)，遊戲會以主角對象的親近度和感情度，來決定玩者的進路，假若玩者的參數超過一定指標，就會出現不同的進路讓玩者選擇，不過誰人才是真命天子，這個就要由玩者你自己去決定。



製造商：EA SPORTS
發售日：發售中　　售價：5800日圓
SPT／MEM

文：積奇



TRIPLE PLAY 99

MAJOR LEAGUE的迫力盡現眼前！！

真實的棒球賽

遊戲除了得到MAJOR LEAGUE公認外，球賽的進行更是全多變形的啊！所有球員的動作也是超真實，就是在壘上等待的球員也是動作多多，如在遊戲中選用監督模式的話，身為玩者的你便可感受到觀賞





真實球賽的快感，喜歡棒球的你一定不要錯過啊！！

豐富齊全的資料

遊戲稱得上是「99」，其收錄的資料當然是最新的了，除了有齊全30隊球隊外，更有齊各個著名球場，就是正在Major League中活躍的日本人投手亦包括了。而當中更是自97年起計，合計超過1300人以上的龐大資料庫，所有選手的資料自是一應俱全。

■比賽時的氣氛充滿臨場感。



■球場的數目十分多。

各式各樣的模式滿載！

遊戲內共有5個模式，當中包括了只玩一場的Single Game，亦有十分刺激的Home run對戰，用來招呼朋友可說是最好不過！

■共有5個模式供選擇。



■以Home run數來定勝負是最直接的了。

製造商：TONKINHOUSE
發售日：11月19日　　售價：6800日圓
AVG／MEM

文：積奇

JUGGERNAUT 戰慄之扉

為女友進入魔界之旅！

STORY

■沙菈為甚麼遲遲不來呢？



答應了會在中午來家遊玩的女朋友，不知為何遲遲還沒出現，就連電話亦沒有一個，坐立不安下，男主角便致電她家。可是在電話中傳來的，並不是女友沙菈的聲音，而是一名不知名的男子。電話中，那男的以低沈的聲線著男主角立即趕往女友家，而男主角亦二話不說立即出發。來到女友沙菈家，只見那男的站在她身旁，而沙菈卻動也不動的坐著。從那男人口中知道他是一名神父，而沙菈卻因打破了一個封印著「魔」的玻璃瓶，而被內裡的「魔」侵佔了肉身和精神，為了救出被魔付身的女友，男主角毅然進入沙菈的內心世界！而在沙菈內的，便是由「魔」創造的異世界，究竟男主角最後能否由「魔」手上救出沙菈呢？而「魔」又是甚麼……！？

■神父說沙菈被「魔」控制了。



■這是……沙菈嗎！？

遊戲世界的構成

精神下之世界一（島）

主角開始冒險的地方，便是在一個不知名的島上展開。隨著主角把島上的謎團逐一解開，遊戲的舞台便會由「島」轉為「館」。

■來到一個血紅色的世界。



精神下之世界二（館）

所謂「館」的世界，可說是一個由「魔」所創的究極迷宮。館內存在著4個可通往8個不同的宇宙（由幻想和恐怖為題材的8個不同故事）的門，而這個館的目的便是找出這些門並把它們打開，從而解開沙菈被控之謎。

■館內存在著各式各樣的謎團。



製造商：TELSTAR ELECTRONIC STUDIOS 發售日： 發售中
容量：CD-ROM
ACT/ MEM/

TEXT BY 酒井明樹

RUGRATS 這個BB真古怪



前言

這隻遊戲，是來自一套有名的卡通片「RUGATS」，首先是推出電視版，近日更推出電影版，並且在美國的戲院上映，十分受歡迎。遊戲以3D形式進行，是一隻綜合了很多迷你遊戲為一的ACTION GAME。







系統介紹

MAIN GAME

以故事的形式來進行，玩者要在屋內搜集恐龍砌圖，只要調查屋內的發光物件便能進入小遊戲，每一件發出火花光芒的物件也是代表着一隻小遊戲，在每一隻小遊戲也可找到一部份的砌圖，集得越多砌圖，便可進入的小遊戲便會越多。

ACTIVITIES MODE

初期可選擇的小遊戲共有四隻包括：

COOKIE RACE

與朋友賽跑，以廚房為終點的迷你遊戲。



GOLD RUSH

在限定的時間內把公園內的金錢完全收集。

MINI GOLF

迷你哥爾夫球分九個回合，九個回合的累績分數也比其他的角色高便為之勝利。





EGG HUNT

基本上與GOLD RUSH的遊戲方式相同，而這次是在屋內搜尋雞蛋。

TRAINING MODE

玩者可以在TRAINING MODE中隨意練習技術及操作，當玩者走到出口時便會直接進入MAIN GAME的遊戲。



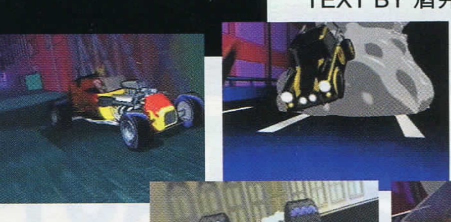
遊戲操作

十字按鈕：各方向移動
□ 按鈕：緊按□按鈕然後移動便會慢步移行
× 按鈕：跳躍
○ 按鈕：拾起或放低物件
△ 按鈕：拋投物件
L1 按鈕：上、下視點移動
L2 按鈕：左視點移動
R2 按鈕：右視點移動
R1 按鈕：——



製造商：SONY COMPUTER ENTAINMENT ANERICA發售日： 發售中
容量：CD-ROM
ACT/ MEM/ 1P-4P/ 對應DUAL SHOCK

TEXT BY 酒井明樹





序言

TWISTED MATAL 3是一隻以主觀視點的3D動作遊戲，遊戲共有十四架車輛，玩者可隨意選擇自己所喜歡的車輛來進行遊戲，戰場方面共有十四個，遊戲的目的是在指定的戰場內，消滅所有的敵人。

遊戲系統

十四種車輛也有自己不同的特性，除了速度及轉向的機能上各有不同之外，每一架車輛也有一種屬於自己的特別武器，威力及性能也是各有不同。











TOURNAMENT：在指定的戰場內把所有敵人消滅為之過版，有些版數更會有頭目出現，可以四人同時進行遊戲。





DEETMATCH：自己選擇遊戲戰場，也可設定出場的戰車數，玩者最多為四個，而由電腦所控制的車輛最多為七架。能把戰場上的所有戰車擊毀為之勝利。

遊戲操作

十字按鈕：方向移動，上按鈕為油門
□ 按鈕：油門
△ 按鈕：渦輪增壓加速(TURBO)
○ 按鈕：把視點轉為方向
× 按鈕：急速剎車
R1及L1按鈕：選擇武器
R2按鈕：以機關槍作出攻擊
L2按鈕：使用選擇後的武器

畫面表示

1,敵人車輛的破壞程度
2,表示敵人位置的雷達
3,玩者所剩餘的隻數
4,行走中的速度顯示
5,玩者車輛的破壞程度
6, TURBO 的能量值
7,特殊武器的剩餘彈量
8,使用中的特殊武器



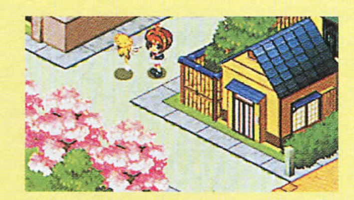
製造商：ARIKA 售價：未定
發售日：99年予定 容量：CD-ROM
AVG/ MEM/

TEXT BY 酒井明樹 鳴謝：赤目黑龍

CARDCAPTOR SAKURA
你與「櫻」一起搜集CLAWCARD嗎？

序言

CARDCAPTOR SAKURA是一套在日本放送中的動畫，相信很多人都知道這是著名的漫畫家「CLAMP」的作品。而現在PS正準備把這個故事移植至遊戲，在得到原作者「CLAMP」的全面協助之下，動畫中的世界終於能夠在遊戲上出現。

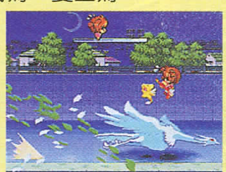



■在動畫中的世界漫步

捕捉CLAW CARD「FLY」

遊戲中共有多個迷你遊戲，在街道上行走會遇到不同的事件，而且也可能會遇到「CLAW CARD」，有一些「CLAW CARD」是需要完成迷你後才能捕捉得到，就好像這張「FLY」的「CLAW CARD」。變成了實體的「FLY」已成為一隻巨鳥。






■「基比路斯」…點啊！

故事

故事的女主角「木之本櫻」是一名小女孩，在「友枝小學」就讀四年級的課程，有一天，「木之本櫻」在家裏的房內見到一本閃閃發光的書籍，當櫻把書打開時，這些被封印着的CARD即「CLAW CARD」便隨風飛走了，「CLAW CARD」的守護者「基比路斯」(ケルベロス)亦因此而登場。為了避免「CLAW CARD」為人類帶來災禍，「基比路斯」便與「櫻」一起找尋所遺失的「CLAW CARD」，成為了「CARDCAPTOR」。






製造商：日本テレネット 售價：未定
發售日：99年3月予定 容量：CD-ROM
AVG/ MEM/ 2P對戰

TEXT BY 酒井明樹

CYBERNATIC EMPIRE

序言

CYBERNATIC EMPIRE是一隻3D的AVG遊戲，其氣氛做得非常緊張，並且有一定數量的迷解，相信玩者進行遊戲時，要花玩者一點兒的心思才可順利過版。除些之外槍械、道具及武器的多樣化更可供玩者選擇，設有積分計算系統，過版之後便會得到分數，而計算的方法，大概是會計算玩者所使用的武器，以及擊到敵人的方法而定。




STAGE 1

俄羅斯警察和UNSK，受到恐佈組織的侵入，UNSK委派了男主角「馬古斯」及女主角「NINA」，進入西伯利亞的基地與敵作戰。




故事

在西歷2031年，在西伯利亞的南部及多路古的東部，人類發現了一個古代遺跡，經過詳細的物質分析，配合加工技術及作出年份的推斷，他們把這些出土文物稱之為「CUBE」。一個十分巨大的財團名為「ERIRISITE」，他們不斷擴大開發的範圍，希望能夠徹底地分析及了解「CUBE」。在這時候，俄羅斯東面的港口內的俄羅斯警察和UNSK(UNITED NATIONAL SECURITY KEEPER)，開與由「黑面具」為由恐佈組織對峙，就因為「CUBE」的原故，恐佈組織開始了進行侵略性的攻擊。

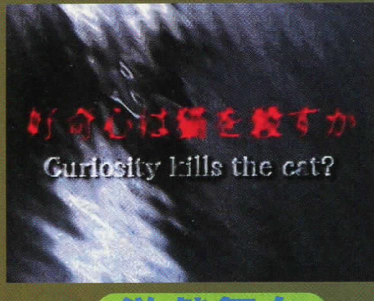
STAGE 2

恐佈份子騎劫火車，以車上的人為人質，並且聲稱會將引爆列車，主角們得到情報後，便立即乘搭另一架火車從後追上。




製造商：ASCII SOMETHING GOOD
發售日：11月26日　售價：5800日圓
AVG／MEM

文：積奇



好奇心會把貓殺了？

～不可思議冒險遊戲開始～

遊戲舞台


■整個世界也是由狗主宰。

遊戲以「只有狗住的鎮」為舞台，是一個以全CG構成的假想世界，而主角便是要在這樣的一個世界內冒險。主角的名字是古拉格，為了從極惡集團「Chegga」的魔掌中逃出，在途中卻遇上反體制組織「CATS」，而CATS答應襄助的條件便是要古拉格取得政府的機密情報，這樣子應該何去何從呢……？

遊玩方式

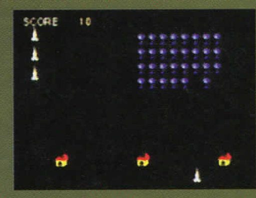

■在畫面上可任意調查。

玩者利用畫面上的箭咀，對畫面內各樣有懷疑的物件進行調查，從而把謎題解決便是遊戲的目的。和一般同類型的AVG不同，遊戲內不會有各種提示出現，所有謎題的解決方法便是依靠玩者的日常智識來解決，你有信心嗎？

各式各樣的場所

GAME CENTER

在夜深中還是開啟的遊戲機中心，除了要入錢才可玩之外（這個是當然的了！），如在遊戲中取得高分數的話更會有禮物的啊！


■有這樣的遊戲可玩呢！


■給他代幣換領卷便可取得代幣。

RESTAURANT

充滿大眾風味的飲食店，而客人當然便是「狗」了。由於可在這裡兼職的關係，如金錢上有需要便要往這裡了。



■這是廚房。

■好像有人在吃東西。

製造商：ALTRON　發售日期：11月26日
售價：5800日圓 記憶：1 BLOCK
TAB/ MULTI PLAY/ 對應DUAL SHOCK/ 對應MOUSE

文：赤目黑龍

嘩！真是一個出色的「找不同」遊戲
MISSLAND 2

估唔到找不同都可以咁好玩

其實遊戲的種類真是非常多，不過近年來的遊戲全集中在格鬥、戀愛育成之中，然而，有很多其他種類的遊戲是非常精采的，新如新推出的《MISSLAND 2》便是一個很好的例子。



■遊戲只有兩個不同的模式。

《MISSLAND 2》是一隻名附其實的TAB遊戲，因為遊戲的基本一個「找不同」的遊戲，大家不要以為這《MISSLAND 2》只是一個找不同遊戲便看輕這遊戲，因為遊戲之中的可愛之處是要親身玩過才會知道的。

在遊戲之中只有兩個模式可供選擇，一個是NORMAL MODE，另一個則是BATTLE MODE，前者是1P MODE，玩者在全20 STAGE一定要將版面逐一完成，要完成1個STAGE便要附合兩個條件，其一是要找出所有的錯處，其二是要在指定的時間之內完成，在每一版之中出現的錯處是完全不同的，就算是錯處的數量也是不同的，有多有少，真是變化多端。



■玩者以按掣來決定自己的分數。

而遊戲最鬼馬之處便是玩者可以自由的控制播片的速度和方向，即是說，如果玩者發覺剛剛錯過了一個錯處，不要緊！因為可以將片段「回捲」，而且有三種速度可以選擇，真是非常方便。



■究竟有乜唔同呢？



■每次完成遊戲也會有結果發表。

對戰模式好鬼馬！

《MISSLAND 2》之中的另一個模式便是「BATTLE MODE」，如要玩這個模式的話，記着要先插上手掣，否則是不能進入這模式的。

在這BATTLE MODE之中，總共可以容納4個玩者一同進行遊戲，不過，不論玩者是2個還是4個，版圖也只有一個，各個玩者要以最快的時間找出在版圖之中的錯處，這是非常困難的，再加上各個玩者可以「自由」的操作播片的方向和速度（其實這只是一個混亂的模式，控制播片的地方只有一個，如果4個人一同選的話，真是不敢想像會變成怎樣。），所以，在多人對戰之時，真是睇得快，好世界，不過，另一方面亦要「記位」，當回頭之時便有「搶食」的優勢。而在BATTLE MODE之中，玩者是可以自己選擇喜愛的版圖作賽，真是非常自由呢！



■玩者可以自由選擇版圖。



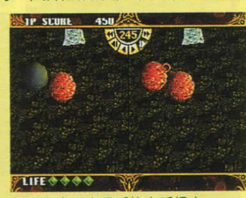
■兩個人搶食很刺激呢！

次次不同・天天新款

大家不要以為只要多玩幾次便可以盡記遊戲之中不同版圖的不同之處，這是大錯特錯的想法，因為就算玩者玩多少次，每次開機之時，開始的版圖也會不同，而且，就算在遊戲之中有版圖重複出現，其錯處的位置和性質也會有所不同，所以，大家不用白費心機了，還是快一點找出錯處吧！



■次次不同，自己執生吧！



■速度高，真是手快有手慢冇。

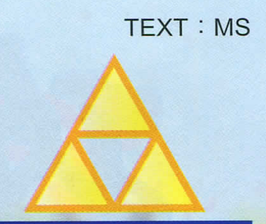
攻略一族





TEXT：MS





薩爾達傳說～時之洋笛～

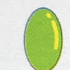
哈拉魯地圖



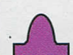
地圖 ICON 一覽

 ＝生命之心碎片

 ＝黃金雕像

 ＝用豆地方

 ＝用爆彈地方

 ＝留言石

 ＝震

 ＝乳牛

 ＝洋笛演奏地方

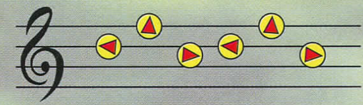
 ＝指南針

 ＝地圖

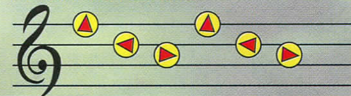
宝 ＝寶箱

歌譜

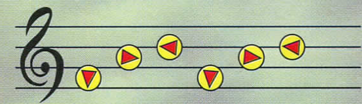
「薩爾達之子守歌」



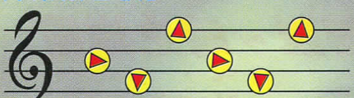
「艾保娜之歌」



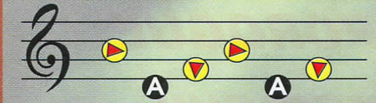
「莎莉亞之歌」



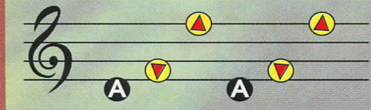
「太陽之歌」



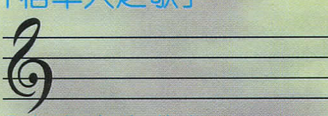
「時之歌」



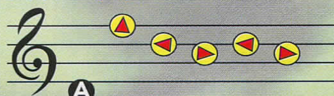
「嵐之歌」



「稻草人之歌」



「森之小步曲」



「炎之包列羅舞曲」



「水之小夜曲」



「魂之安靈曲」



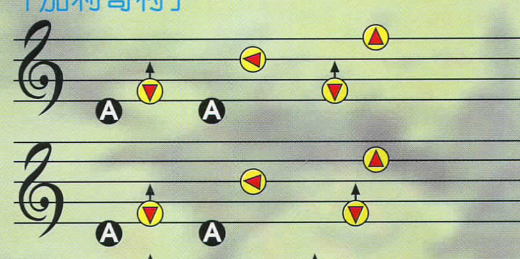
「闇之夜曲」

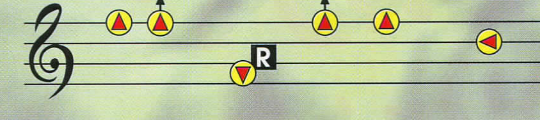


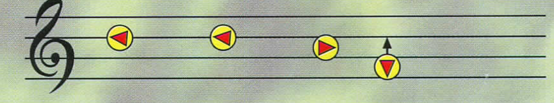
「光之前奏曲」

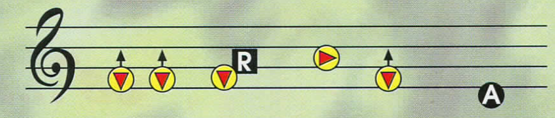


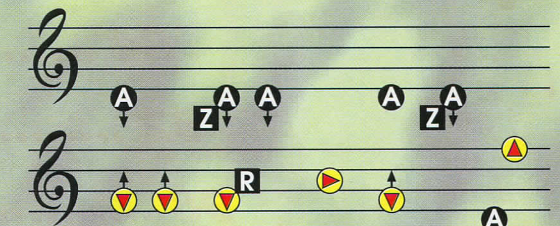
「加利哥村」

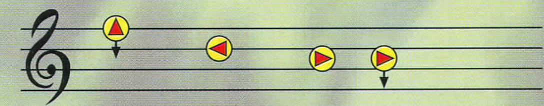












林克少年冒險

哥奇利森林

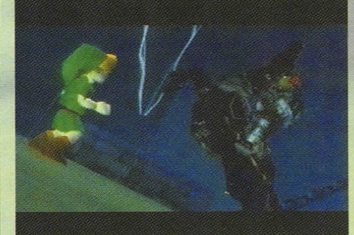
在哈拉魯王國的廣闊森林，被一棵稱為迪古之樹(前釋：妖精之樹)的大樹守護着，而這森林之中有一群哥奇利族人住着，他們自己都有屬於自己的妖精，可是有一個例外，其中有一位少年並沒有屬於自己的妖精…

一個雷雨交加的晚上，哈拉魯王國的薩爾達公主騎着白馬離開城堡，在後方追隨的卻是一位充滿邪惡的加羅多洛夫，林克則在旁看見此事而慘糟毒手，迪古之樹在看見此夢後立即醒來，感到整哈拉魯已被邪惡力量包含圍着，可是他並無法制止這強大的力量，只好命令妖精拉比到自己的身邊，找尋林克並吩咐他立即前來來此地，因為迪古之樹已時日無多…

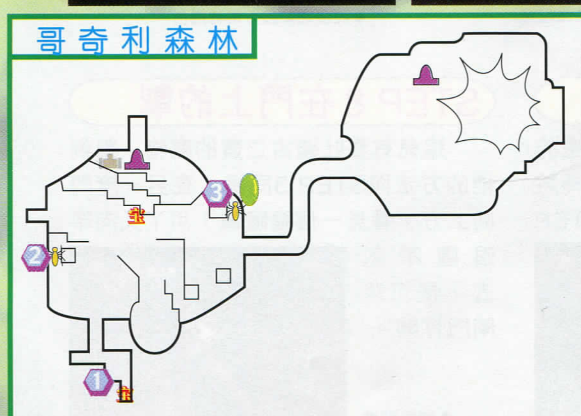
拉比立即前往林克的家，可是他卻熟睡在床上，拉比好不容易將他弄醒，並吩咐他到迪古之樹去，而他亦受了迪古之樹成為林克的拍檔，林克離開自己的家後，在門前看見好友莎莉亞(サリア)前來，當她知道林克擁有自己的妖精時感到高興，不過她見林克需要到迪古之樹，便在這兒等待。就在林克進入迪古之樹廣場通道時，卻受到美多(ミド)的阻攔，他要求林克要持有劍和盾才可進入，林克只好四處尋找。











STEP 1 找出哥奇利之劍

向林克之家的左方進，便可到達「森之練習場」，在這兒可找到一個細小的洞穴，爬入這洞穴看，便可從寶箱中找到哥奇利之劍(コキリの劍)。



◆哥奇利之劍就在這寶箱中

STEP 2 在這兒找到黃金雕像

在晚上到哥奇利森林的話，會在地圖上印有「黃金蜘蛛」的地方找到黃金蜘蛛，將牠們打倒後，可取得黃金雕像。



◆只會在晚上出現的黃金蜘蛛



◆嘩！盾要40個魯比*，很貴啊！

STEP 3 到店舖內買盾

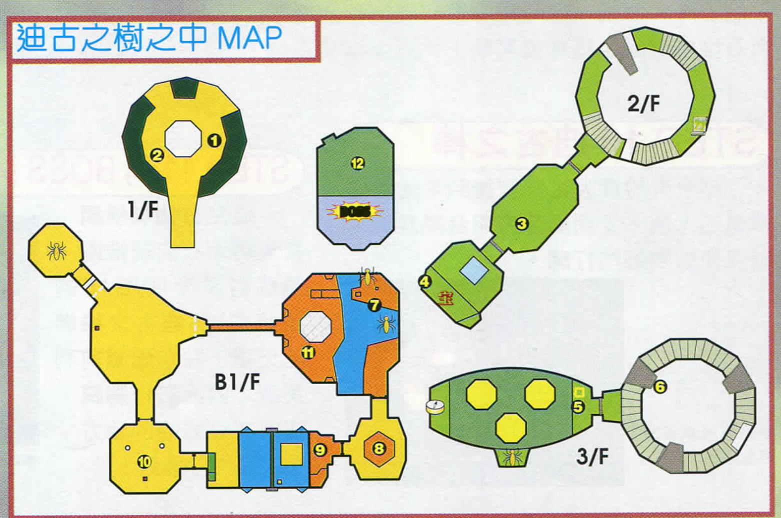
至於取盾的方法很簡單，只要在店舖買下就可，雖然林克開始時是沒有錢的，但只需在草叢中搜索或用劍將草斬去，就有機會拾到金錢，要好好儲蓄才行啊！

*註：魯比(ルピー)是哈拉魯的貨幣稱號

迪古之樹之中



當取得哥奇利之劍和盾之後，林克再次到美多處，他看見林克已持有劍盾表示驚訝，不過他仍是忠告林克要小心前進，在途中會有三隻食人花出現，通過後終於見到迪古之樹。那個可怕的夢，除了迪古之樹外，林克最近每日都有看過，夢中暗示了這世界中的邪惡力量已開始活動，為了測試林克的勇氣，便吩咐他到迪古之樹的體內。



STEP 1 大蜘蛛網

當進入迪古之樹後，可看見地上有個大蜘蛛網，這個大蜘蛛網下方，看似有通道前進，但是現在暫時不能進入。



◆這個大蜘蛛網的下方會是甚麼？

STEP 2 利用梯子到2F

這兒有三隻食人花，將牠打倒後便可取得迪古之棒(デクの棒)或迪古之實(デクの実)，在入口的左方有條梯子可到2F去。

◆將食人花打倒，然後爬上梯子到2F去。

STEP 3吐出迪古之實的魔物

來到2F取得地圖後不久會遇上吐出迪古之實的魔物，只需用Z LOCK ON，舉起盾作防禦，待牠的迪古之實吐出時便可將它返彈回去，然後接近牠就可。



◆用盾將迪古之實返彈

STEP 4 取得妖精丫叉

當來到這個房間時利用自動跳躍到達寶箱處，便可取得妖精丫叉(妖精のパチンコ)，接着180度轉身後看見無路可進，用丫叉將上方梯子打下便可繼續前進。



◆用丫叉將對面的梯子打下便可繼續前進

STEP 5 被困

來到3F的房間，將右方的按鈕按下，使中央的三塊地台升起，利用這三塊地台到對面的寶箱處，取得指南針後返回入口處，利用迪古之棒燃起旁邊的燭台，這樣就可以離去。



◆先將迪古之棒燃起火



◆然後燃點起旁邊的燭台

STEP 6 大蜘蛛的弱點

在這兒有三隻大蜘蛛，牠們的弱點是腹部，只需在接近牠時，待牠轉移身體露出腹部，利用丫叉向準其腹部攻擊就可，將其中一隻大蜘蛛擊倒後在原地跳下1F的大蜘蛛網之正中央，這樣就可到達B1F了。



◆用丫叉向準其弱點攻擊

STEP 7 開啟通道

將這兒地上的按鈕按下，令旁邊的燭台燃起火，然後利用利用迪古之棒將對岸的蜘蛛網燒毀，這樣就可到STEP 8的房間。



◆用火將蜘蛛網燒毀

STEP 8 在門上的掣

這兒有隻吐迪古之實的魔物，擊倒牠的方法與STEP 3同樣，在另一度門的上方，看見一個眼瞳掣，用丫叉向準眼瞳掣射去，便可將閘門打開。



◆向準眼瞳掣射去

STEP 9 在水中的按鈕

首先跳進水中，當游到按鈕的正上方時用A掣潛水將掣按下，使到水平的下降，然後一定時間內返回岸上和利用浮台到達對岸，成功之後將大石推向凹處，這樣就可跳上大石上繼續前進。



◆按下水中的按鈕



◆將大石推向凹處

STEP 10 迪古之棒

將中央的食人花打倒後利用迪古之棒燃起火種，令到兩旁的燭台燃起火，就可使被封的門打開。



◆只需將兩旁的燭台燃起火就可

STEP 11 向BOSS房間進發

這兒有個蜘蛛網，首先將大石向前推進，跳過對岸後(即B1F的開始處)將迪古之棒燃起火種，在它熄滅前利用剛才的大石作腳踏，返回有蜘蛛網的地方，按B掣將它燒毀。



◆將大石向前推進

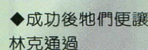


◆燒毀地上的蜘蛛網

STEP 12 順序擊倒

這兒有三隻吐迪古之實的魔物，不過必須順序將牠擊倒才讓林克通過，其次序為中、右、左，成功後便可進入BOSS房間。



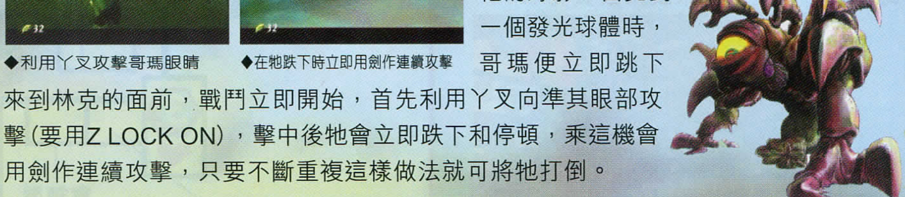

◆成功後牠們便讓林克通過

BOSS 甲殼寄生獸哥瑪（ゴーマ）


◆利用丫叉攻擊哥瑪眼睛


◆在牠跌下時立即用劍作連續攻擊

在BOSS的房間中非常黑暗，視野模糊，很不容易看清四周，這時哥瑪會躲在屋頂，林克要經常將視點向上移找尋牠的蹤影，當見到一個發光球體時，哥瑪便立即跳下來到林克的面前，戰鬥立即開始，首先利用丫叉向準其眼部攻擊（要用Z LOCK ON），擊中後牠會立即跌下和停頓，乘這機會用劍作連續攻擊，只要不斷重複這樣做法就可將牠打倒。



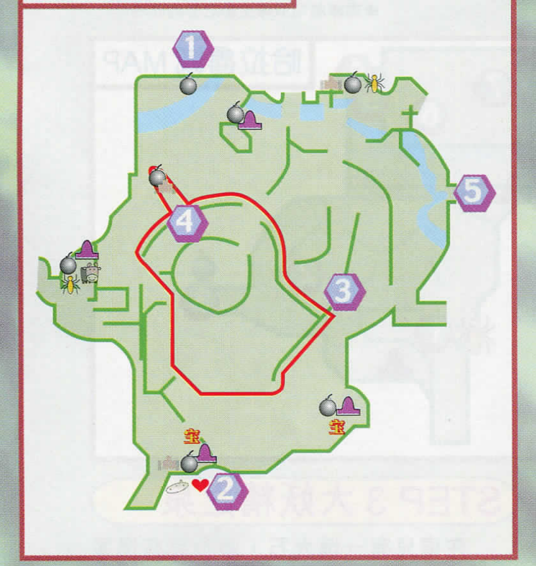
哈拉魯平原





將哥馬打倒後取得生命之心，林克利用旁邊的柱光返回迪古之樹體外，迪古之樹看見林克平安回來便承認了他的勇氣，接着便將一切的事說出，原來而那股邪惡力量是來自黑暗砂漠之民加羅多洛夫，他正在尋求哈拉魯傳說中的黃金三角力量，由於這力量是三位女神留下來的聖物，是絕對不能讓它落入擁有邪惡之心的人手上，就是這樣林克必須阻止他，可是迪古之樹已命不久命已，不能再作出甚麼來，之後的事便要找哈拉魯王國的薩爾達公主了，迪古之樹用盡最後之力將森之精靈石交給林克，就這樣林克含淚離開迪古之樹。正當林克離開哥奇利森林時遇上好友莎莉亞，對於莎莉亞來說，她早已估到林克將會離開哥奇利森林，不過她並沒有介懷這事，還將最重要的妖精之笛送給林克，希望林克不要把她忘記，雖然有些依依不捨，但林克仍是要離開，初次踏進哈拉魯平原。

哈拉魯平原 MAP



STEP 5 哉拿川

這兒便是哉拿川的入口，其特徵就是草地的右側全都是被河流包圍，要到哉拿之里的人便要注意。



◆哉拿川的入口

STEP 1 妖精之泉

當林克有爆彈的時候，來到此地將大石炸開便會出現大洞，進入大洞後發覺這兒是個妖精之泉，可作回復體力之用。


◆這兒有個妖精之泉

STEP 3 平原上的魔物

當天色轉黑時，在哈拉魯平原上並不是天下太平，而是危機重重的地方，會不時有骷髏怪出現，在晚上經過這兒時必須要小心才行。


◆骷髏怪不斷出現

STEP 2 生命之心的碎片

只要取得震動石後來此地，在震動的地方使用爆彈，進入小洞後把吐迪古之實的魔物擊倒，就可以10個魯比的價錢來買取一個生命之心的碎片，非常超值！



◆10個魯比一個生命之心的碎片，低！

STEP 4 平原上的怪漢

當林克取得時之洋笛後，在哈拉魯平原上會有個怪漢環繞着洛洛牧場跑，在晚上時才會作休息，在這時候便可將兔子面具賣給他。



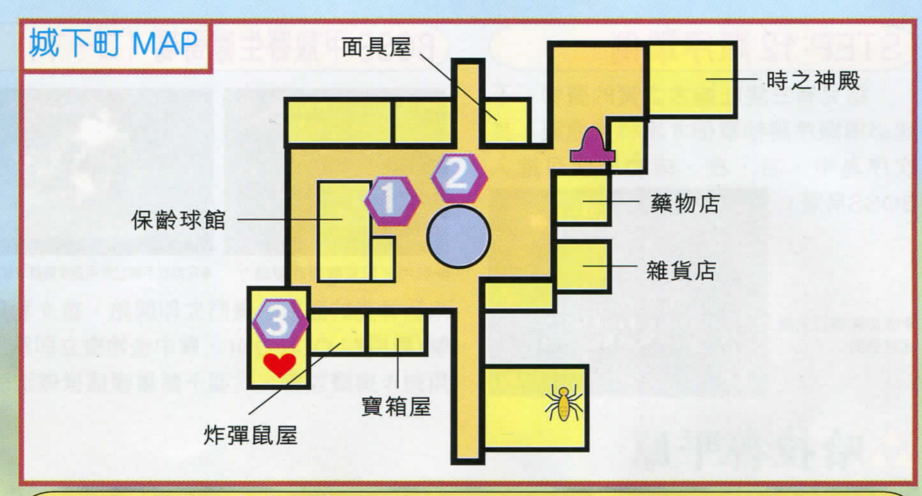
◆必須在晚上才能與他談話

城下町

STEP 1 隱藏商店

在這兒可找到個賣蟲的商店，可是必須有空瓶才能購買，不過要以50個魯比來買下，在初時來說都很貴呢！


◆賣蟲的商店



STEP 2 初會瑪洛

在城下町中央的女孩，就是羅洛牧場的瑪洛，由於她父親要送牛奶到城內，她只好在這兒等待，可是她父親到現在還未回來。



◆遇上瑪洛

STEP 3 尋狗行動

在城下町雜貨店附近有一位婦人稱自己遺失了愛犬，希望林克協助尋找，當入夜時分進入城下町時會有不少野狗徘徊，林克只需接觸在雜貨店旁的白色小狗，然後把牠帶回婦人家中就可以取得不錯的報酬。


◆是這隻白色小狗



◆這樣就可取得生命之心的碎片

哈拉魯城

林克來哈拉魯城的目的是找薩爾達公主，可是城門的士兵並不讓路，林克只能另尋辦法，就在入城之前遇上瑪洛，她相信其父在在城中的某處熟睡，希望林克能叫醒他，就這樣林克從她手中取得雞蛋，然後林克利用旁邊的藤爬上城門上潛入城內。



哈拉魯城 MAP

STEP 1 隱藏黃金蜘蛛

在入口旁邊的一顆樹中，藏有一隻黃金蜘蛛，林克只需用回轉攻擊來撞擊樹幹，就可以將黃金蜘蛛撞下來，將牠打倒後又可取得黃金雕像了。


◆用3D ANALOG←+A來作前回轉攻擊。



STEP 2 小心士兵

當林克接近城中的士兵時，就會被他們趕出城外，可是卻有些地方是他們的盲點，必須好好利用這盲點潛入城內。

◆利用這條路避外士兵的耳目



STEP 3 大妖精之泉

在這兒有一塊大石，當林克有爆彈時將它炸開，便可找到大妖精之泉，她會將炎之魔法送給林克。

◆取得炎之魔法



STEP 4 瑪洛之父

在哈拉魯的城邊，一位大叔在地上熟睡，不論用甚麼方法都弄不醒他，這時只需使用由瑪洛送的雞(雞蛋必須過一天才孵出雞)，就可令他醒來。



◆愛睡的人

STEP 5 潛入城內

當瑪洛之父離開之後，林克要開始潛入城內，先將其中一個箱子推出，然後使到兩個箱子重疊而成為高台，利用這個高台跳進對面的排水口，進入排水口的小穴內。



◆將兩個箱子重疊

STEP 6 守衛森嚴

在城內同樣有不少士兵守衛着，林克必須避開他們的耳目才行，在他們移動時會較容易見到林克的，因此最好乘他們不為意時火速行動。



◆很多守衛呢！

STEP 7 與薩爾達公主相見

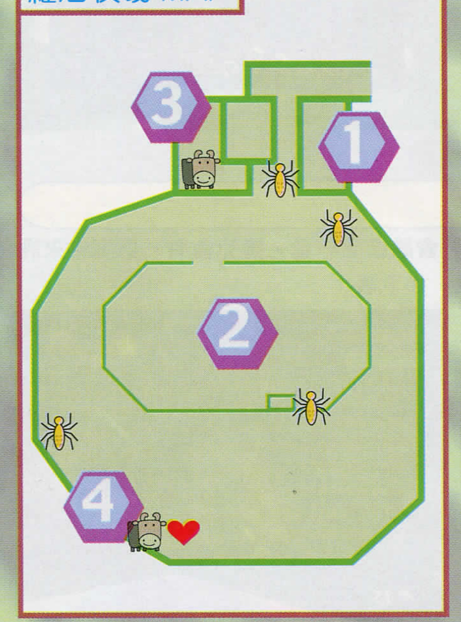
成功通過中庭後便可以見到薩爾達公主，林克靜靜地行近公主身邊，當公主看見林克時表現得極為緊張，由於林克身邊有妖精，令她知道林克是從森林來的使者，這使她安心起來，她為了救回哈拉魯，便吩咐林克找出三顆精靈石來開啟聖地，這入口就在時之神殿裏，而現在的她正看着加羅多洛夫的行動，因為她在夢中得知那邪惡的力量就在那人身上發出，這令到公主非常擔心，當林克答應她守護哈拉魯後，公主立即將信交給林克，而她的乳娘伊巴會帶他到城外，就在林克離開之際，伊巴出現在他的面前，她將「薩爾達之子守歌」吹出，林克利用妖精之笛學識此歌後由伊巴帶回林克到城外，林克從伊巴口中得知炎之精靈石就在哥朗族的死亡之山中，而公主會在城中等待林克的消息，就這樣林克繼續旅程。



◆命運的相見


◆加羅多洛夫的虛假的效忠

羅洛牧場



STEP 1 找尋超級雞

在這間房間中可遇見瑪洛之父達洛(タロン)，他會要求林克在限定時間內，在雞群中找出三隻超級雞，成功的話便可取得空瓶，不過每次都要付錢。



◆成功的話便可取得空瓶

STEP 2 再遇瑪洛

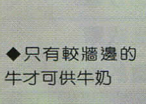
在牧場的中央，會再次遇上瑪洛，她會教林克吹「艾保娜之歌」，而且能與愛馬艾保娜成為同伴。


◆學識「艾保娜之歌」

STEP 3 取得牛奶

在馬房內有兩頭乳牛，其中一頭乳牛是能夠供牛奶給林克使用，只需持有空瓶向該牛吹「艾保娜之歌」，就可以取得一瓶牛奶。




◆只有較牆邊的牛才可供牛奶

STEP 4 倉庫

這兒有六個箱子，在牆角有個細小洞穴被箱子掩蓋，必須先由最外側開始將箱子續個拉開，就可以找到小洞穴的位置，進入後可取得生命之心的碎片。

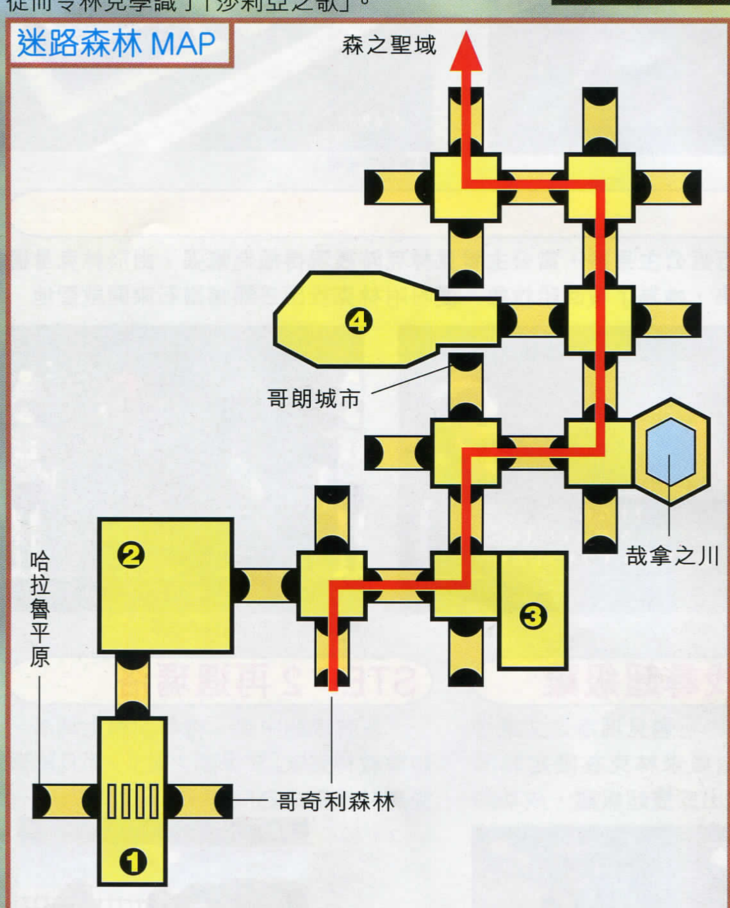

◆將箱子拉拉推推便可取得生命之心的碎片

迷路森林

正當林克欲向加利哥村進發時，妖精拉比有要事找林克，林克詢問過後原來拉比擔心莎莉亞，於是決定返回哥奇利森林去，經過哈拉魯平原後到達哥奇利森林，可是在莎莉亞之家卻看不見她的踪影，於是林克向族人打聽有關莎莉亞的所在，原來她已到迷路森林去，林克便向森林最北方的迷路森林找她，終於在森之聖域找到莎莉亞，她在這兒等待林克的來臨，並且以「莎莉亞之歌」來互相談話，從而令林克學識了「莎莉亞之歌」。







STEP 1令持有迪古之棒數目增加

在這兒會遇上吐出迪古之實的魔物，利用Z LOCK ON再舉起盾作防禦，待牠的迪古之實吐出時便可將它返彈回去，之後接近牠時便可以40個魯比令持有迪古之棒數目增加。



◆用40個魯比就可令持有迪古之棒數目增加

STEP 2 古怪的小孩

當林克來到此地時，在斷木上吹奏「莎莉亞之歌」，他便會送出一個生命之心的碎片給林克。



◆向牠吹出「莎莉亞之歌」

STEP 3 三連發

利用丫叉向準標靶的中央射去，只要連續三次取得100點，就可攜帶40顆丫叉彈了。



◆要連續三次100點啊！

STEP 4 面具評審會

在草叢中，在有蝴蝶的地方附近慢步，會跌進另一處，這兒會有一群魔物來評審林克的面具，每款面具均有不同的效果，如下表：

面具名稱	效果
キータンのお面	無視/ 魯比攻擊
ドクロのお面	持迪古之棒的數量上升
こわそなのお面	無視/ 魯比攻擊
ウサギずきん	無視/ 魯比攻擊
ゾーラのお面	無視/ 魯比攻擊
ゴロンのお面	無視/ 魯比攻擊
ゲルドのお面	無視/ 魯比攻擊
まことの仮面	持迪古之實的數量上升

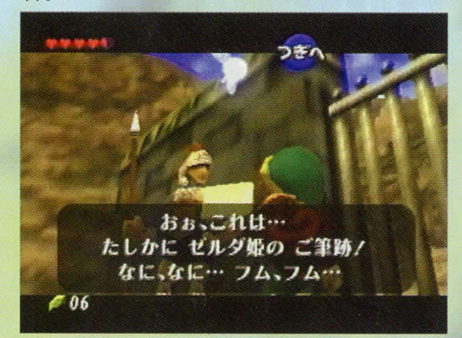


◆帶上面具到這兒會有意想不到的效果

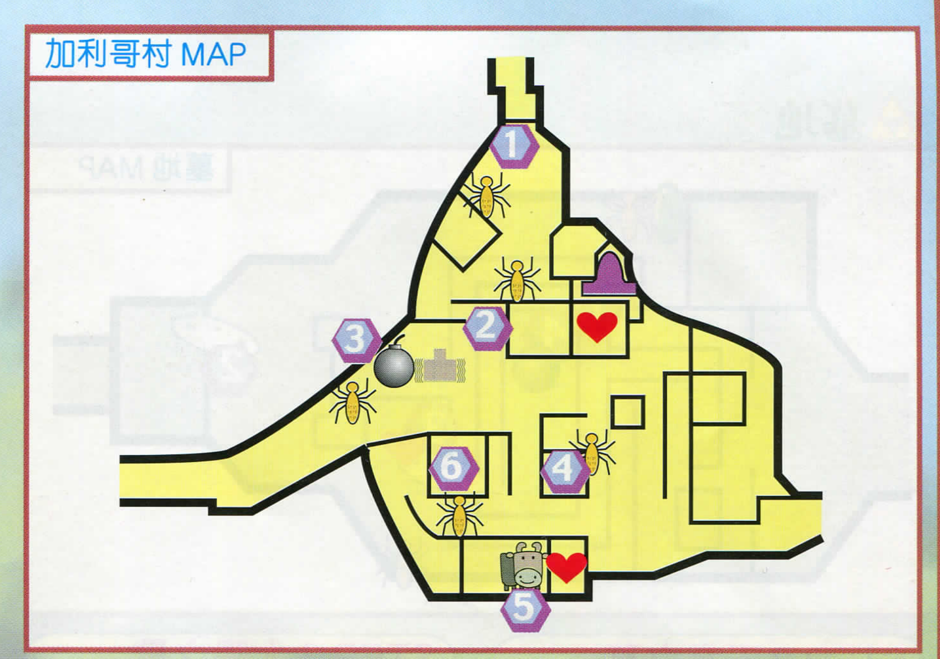
加利哥村

STEP 1 死亡之山的守衛

在哈拉魯城取得公主的信後，來到這兒將信交給死亡之山入口的守衛看，他便會以為公主要玩勇者遊戲而開閘給林克。



◆用C掣將公主的信交給他



STEP 2 尋雞行動

在往墓地的入口旁的女子，希望林克能協助她找回七隻雞，然後放在旁的籠子裏，便可從她手中取得空瓶一個。

雞隻的位置	特別捕捉方法
墓地的入口旁	—
村入口	—
死亡之山入口附近	—
在木箱內	用回轉攻擊打破木箱
蜘蛛家旁	在別的屋頂用滑翔*跳過去
風車小屋旁	用滑翔跳過木欄
風車小屋旁	用滑翔跳過木欄

*註：捉住雞來跳躍時會作出滑翔的效果



◆在別的屋頂用滑翔跳過去

◆取得空瓶

STEP 3 隱藏之穴

當林克持有震動石時，經過樹旁便會感到震動，然後在原地放置爆彈就會出現隱藏之穴。



◆這兒有個現隱藏之穴

STEP 4 黃金雕像

入夜時分的加利哥村，隱藏了五隻黃金蜘蛛，必須將牠們打倒，從而取得黃金雕像，千萬不要忘記啊！



◆當接近牠們時會聽到「絲絲」聲

STEP 5 伊巴家的生命之心碎片

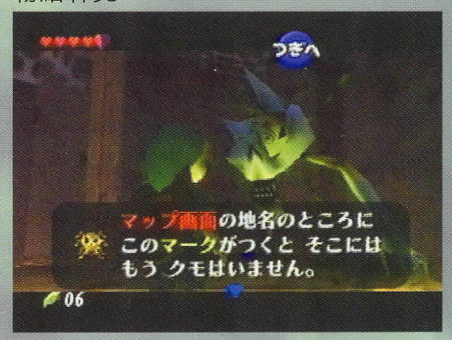
在伊巴家中的乳牛旁可看見一個生命之心的碎片，只需在死亡之山的山頂，利用貓頭鷹基普拉(ケポラ)帶領到加利哥村，這時其落點是伊巴家的屋頂，之後就可進入小洞取得生命之心碎片。



◆在這兒跳下去

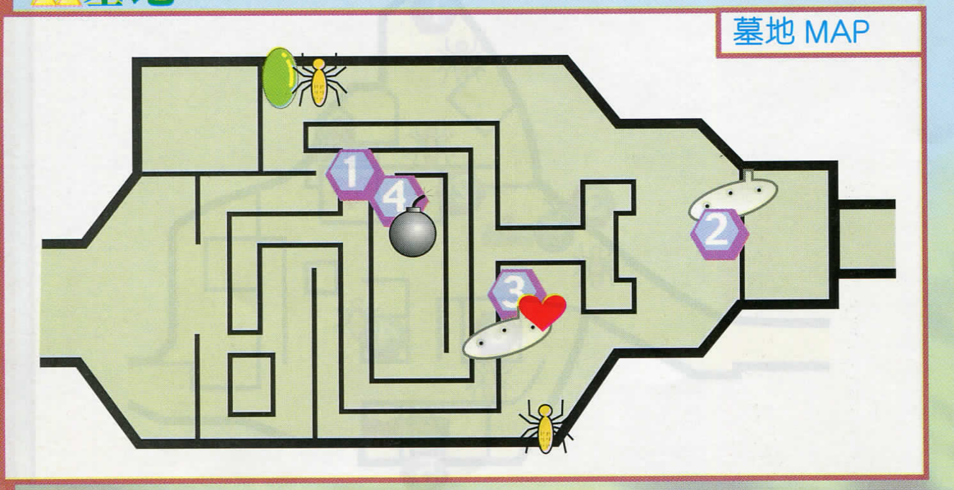
STEP 6 蜘蛛之家

在這間屋內非常古怪，有一隻半人半蜘蛛的蜘蛛，他會要求林克找尋黃金雕像，每集齊十個就會有一件禮物給林克。



◆解除牠們的咀咒

墓地



STEP 1 晚上工作的人

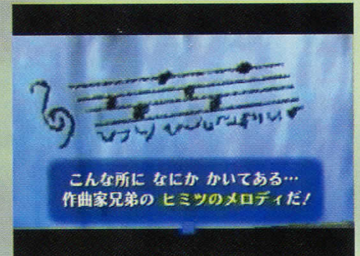
在入夜時分來到墓地，可看到在這兒工作的人，只要付出10個魯比，他便會協助林克在原地掘出寶物來，在這兒藏有一個生命之心的碎片，可是這爬兒所藏的寶物是RANDOM。



◆全部能掘出寶物的地方共11個

STEP 2 王家之墓

當在墓地的盡頭的大墳墓前吹奏起「薩爾達之子守歌」時，突然一下雷擊將墓碑打破，從而開啟地下通道，進入通道的最深處，看見在墓碑上刻着「太陽之歌」的歌譜，跟着歌譜的節奏便能學識「太陽之歌」。



◆墓碑上刻着「太陽之歌」的歌譜

STEP 3 太陽之歌

只需將墳墓拉開便會出現一個洞穴，進入洞內先用「太陽之歌」令喪屍停頓，然後在石碑前再次吹奏「太陽之歌」，就可取得生命之心的碎片。



◆將這個墳墓拉開

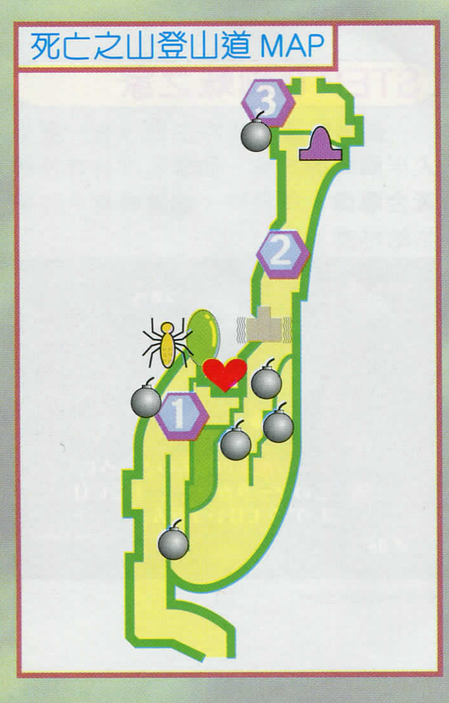
STEP 4 哈利亞之盾

只需將有野草生長的墳墓拉開便會出現隱藏洞穴，進入洞內能從寶箱中取得哈利亞之盾(ハイリアの盾)，若林克已有此盾時，就會以金錢來代替。



◆拉開這個墳墓

死亡之山登山道



STEP 1 多洛哥之洞的入口

在哥朗城市前方就是多洛哥之洞的入口的正上方，只要利用這兒的爆彈花，向下拋出就能將多洛哥之洞的入口的大石炸毀。



◆由這兒拋下去

STEP 2 火山岩地帶

在上死亡之山的途中，必須經過火山岩地帶，這兒會露出大量濃煙，令視野模糊，而且會不段有很多火山岩降落，這兒要以前回轉攻擊通過這兒，否則傷害很大。

◆用盾或以前回轉攻擊通過這兒

STEP 3 劍之技

將在火山口旁的大石炸毀，進入洞內可到大妖精之泉，只需在黃金三角紋章上吹奏「薩爾達之子守歌」，大妖精便會出現在林克面前，她會將最強的劍之技傳授給林克，那就是「魔法回轉斬」。



◆取得最強的劍之技「魔法回轉斬」

哥朗城市

哥朗城市MAP

宝 宝

STEP 1 王家的啟示

哥朗族之首達魯尼亞（ダルニア）的房間被堅古的石門關閉着，曾聽聞過要開啟此門必須要使用哈拉魯王家的啟示，因此只需向石門吹出「薩爾達之子守歌」便可打開石門。



◆達魯尼亞的房間在最底層

STEP 2 哥朗族之首

終於找到達魯尼亞，可是他並沒有理會林克，雖然他知道多洛哥之洞有異常，但並不希望由外人插手，當林克向他吹奏「薩爾達之子守歌」，他卻要求林克吹出擁有森林氣息的歌曲，於是吹奏「莎莉亞之歌」給他聽，結果使他興奮起來，而且還非常滿足，他便將哥朗腕輪（ゴロンのうてわ）送給林克，並且以炎之精靈石作為打倒多洛哥之洞內怪物的報酬。

◆吹奏「莎莉亞之歌」

STEP 3 木箱中的黃金雕像

從多洛哥之洞取得爆炸袋後回來這兒，將這兒的大石炸毀，在房間的最盡頭的木箱中藏了一隻黃金蜘蛛，將牠打倒後便可取得黃金雕像。



◆用前回轉攻擊將木箱打破

STEP 4 回轉之壺

在哥朗城市最底層中央的大壺中，藏了一個生命之心的碎片，首先將在大壺四周的燭火燃點起火種，使大壺回轉作動，然後到2F的一個梯級中取起爆炸花，並且將其拋向大壺中，成功後只要大壺停下來時，其「笑臉」對着達魯尼亞房間，便可取得生命之心的碎片。



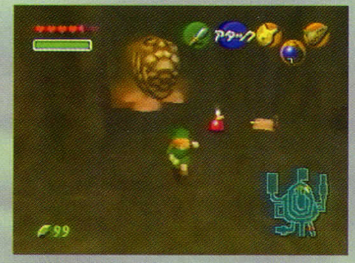
◆先燃點起火種



◆在這兒拋出爆炸花

STEP 5 暴走之哥朗族人

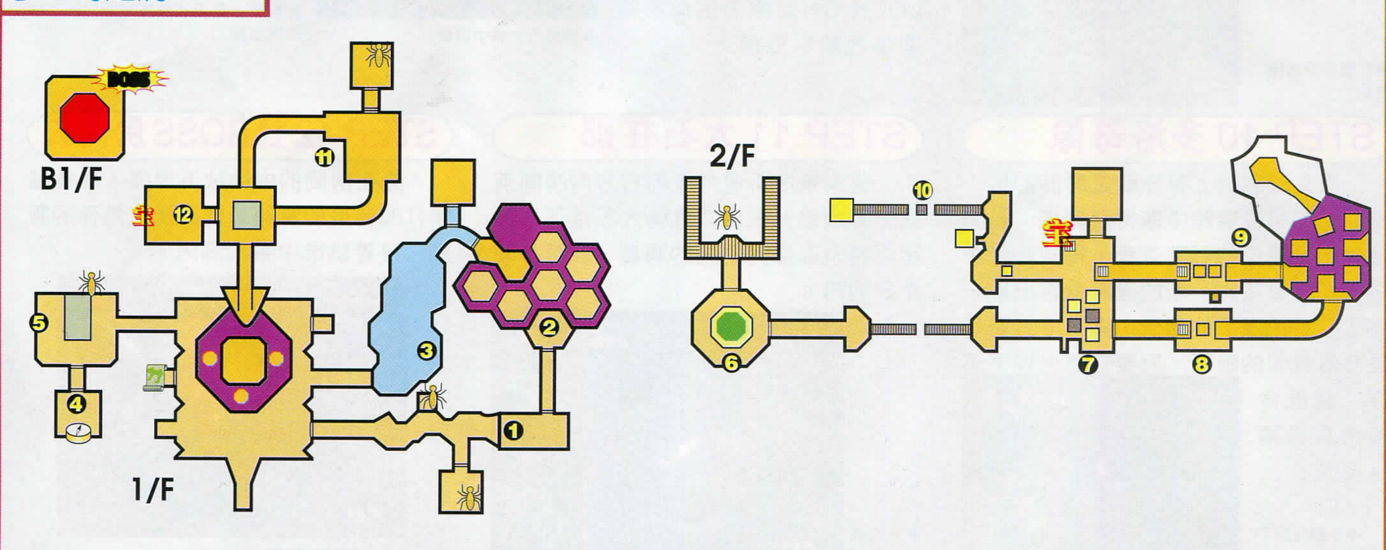
在3F的通道中，一位巨大的哥朗族人正在暴走中，他會不段環繞着3F滾來滾去，只要在這兒成功用爆彈截停他，他會送能放30個爆彈袋給林克。



◆在這兒放下爆彈

多洛哥之洞

多洛哥之洞 MAP



STEP 1 按不下的掣

利用爆彈花將入口的牆壁破壞後，利用盡頭的梯子到達右側，再用爆彈花將牆壁破壞，進入通道去，途中現遇上綠色的蟲，由於打倒牠們後會爆炸，所以要特別注意，在這兒用阿摩斯像(アモス)推到掣的上方。



◆這個按不下的掣，必須利用阿摩斯像

STEP 2 初遇蜥蜴人

在這個房間中有兩隻蜥蜴人會從遠方前來攻擊，林克必須裝備哈利亞之盾在抵擋牠的攻擊，乘牠收招時作出突擊，便可輕易打倒牠。



◆要記得用Z掣LOCL ON

STEP 3 燭台

這兒必須利用迪古之棒，將帶有火種的迪古之棒點着三個燭台，就可以向下一個房間前進，敵人可不用理會。

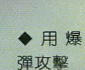


◆沒有迪古之棒的人，就用爆彈將牆壁破壞

STEP 4 阿摩斯像攻略法

在右側按下按鈕後便可到達左側，當林克接觸中央的阿摩斯像，它便會立即向林克攻擊，最好的對付方法是乘它動時用爆彈攻擊，成功後可最得指南針之餘，又可以離開這裏。





◆用爆彈攻擊

STEP 5 連續爆炸

取得指南針後取起旁邊的爆彈花，然後放在石柱旁的爆彈花中央，待它引爆時使兩旁的爆彈花同時引爆，這樣石柱便會變成石級。



◆放在這兒剛剛好

STEP 6 按下中央按鈕

在中央的石柱上方有個按鈕，除了梯子前方的阿摩斯像外，其他均會被接觸時而作出攻擊的，因此應先將房內的蝙蝠擊倒，再推開梯子前方的阿摩斯像到石柱上按下按鈕。

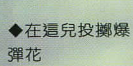


◆先用丫叉擊倒蝙蝠

STEP 7 空中爆炸

在這個房間中，在地上有三個帶刺的齒輪，必須小心前進，爬上梯子後180度轉身，跳向前方的踏腳台，然後利用旁邊的爆彈花，將梯子前方的石門炸毀，必須注意距離和爆炸時間。





◆在這兒投擲爆彈花

STEP 8 & 9 準確

在STEP 8和9兩個房間中，均有火炎的踏腳台，只要用丫叉擊中牆上的眼瞳掣，就能令火炎消失，由於火炎消失是有時間限制，而且又不能用Z掣LOCK ON目標，因此要很準確地擊中目標。



◆穿過火炎擊中目標

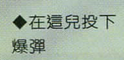


◆在STEP 9的房間，除了前方有眼瞳掣外，在火炎消失的石之左方亦有眼瞳掣

STEP 10 多洛哥像

不久回到地上有齒輪之房間的另一邊，林克可從寶箱中取得爆彈袋，離開這兒到吊橋前的石碑查看，得知若令多洛哥像兩目發光，新的道路就會出現一事，在吊橋斷了的部份，其正下方剛好是多洛哥像的眼睛，只要在這兒投下爆彈，就能令多洛哥像兩目發光。





◆在這兒投下爆彈

STEP 11 大石在那

進入多洛哥像內後向右方的房間前進，繞過這兒在出口處將大石推下，然後再將大石推向中央的洞裏，就可打開左方的門。



◆利用這個大石

STEP 12 到BOSS房間去

先在房間的中央放下爆彈，然後離開打開旁邊的寶箱，從而補充爆彈的數量，接着跳進中央的洞內。



◆在中央放下爆彈

BOSS 猛炎古代龍多洛哥王（キングドドンゴ）



體形非常巨大的多洛哥王，雖然行動緩慢，但其殺傷力不弱，要小心注意中央是溶岩地帶，踏進時會受傷。至於攻擊方法是乘在牠張開口時，將爆彈拋入其口中，待爆彈爆炸時，多洛哥王便會停頓下來，就在這時用劍作攻擊，牠受傷後會向前突進，這時必須靠着邊沿回避，只要不斷返複這個做法就可容易打倒牠。順帶一提，在旁有些爆彈花，不夠爆彈時可利用它來代替。





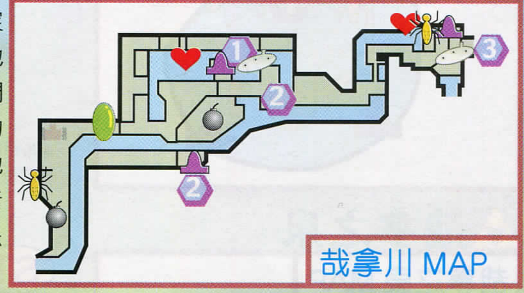
◆吃爆彈吧！

◆攻擊

哉拿川



將多洛哥王打敗後返回多洛哥洞的入口，突然從天以降的達魯尼亞，令林克嚇了一驚，據他所說原來加羅多洛夫用封閉多洛哥洞來威脅他們交出炎之精靈石，現在既然林克已成功將洞內的怪物打倒，便將炎之精靈石交給林克，並要求他不要交給任何人，另外他為林克將來的旅程着想，吩咐林克到死亡之山的山頂見妖精。林克去過山頂後便向下一個目標進發，那就是哉拿川。



STEP 1 哉拿川的青蛙

在浮木中可找到一隻小青蛙，當林克向牠們吹奏歌曲時，便會有數隻青蛙出來留心聆聽，事後牠們會因認歌曲來送出金錢。



◆將所有歌曲吹給牠們聽吧！

STEP 2 利用雞來滑翔

首先捉住在入口徘徊的雞，由於捉住牠來跳躍時會作出滑翔的效果，因此將牠帶到這兒後，利用滑翔來到對岸，爬上梯子後便可輕易取得生命之心的碎片。



◆從這兒跳過對岸

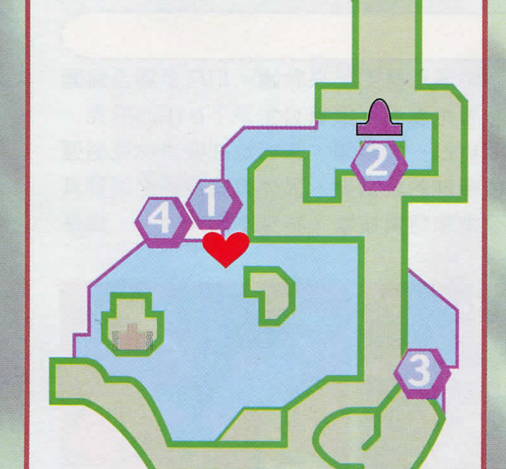
STEP 3 開啟到哉拿之里的門

在哉拿川的盡頭有個大瀑布，為了開啟到哉拿之里之門，必須向着瀑布吹奏出「薩爾達之子守歌」，成功時在瀑布中央出現到哉拿之里的入口，只需跳進入口便可。



◆吹奏出「薩爾達之子守歌」

哉拿之里



STEP 1 銀之鱗

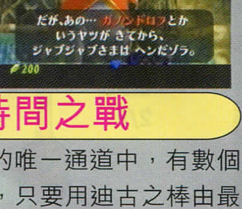
這兒是哉拿之里中最高的地方，若與旁邊的哉拿族人談話，付出20個魯比價錢，就可會潛水遊戲，只要在限制時間內，在水中拾起所有金錢，便可獲得銀之鱗。



◆取得銀之鱗

STEP 2 露多公主之父

當林克前去找哉拿王（キングゾーラ）時，他正在擔心露多公主的妻危，因為公主現在不知所踪。其後林克將在哈利亞湖畔找到露多公主的信交給他看時，才得知自從加羅多洛夫來過這兒，之後沙寶沙寶就變得古怪，現在更將公主吃掉，他決定相信林克便將到哉拿之泉的通道打開。





◆看到其女兒的信後立即打開往哉拿之泉的道路

STEP 3 沙寶沙寶愛吃的食物

從哉拿族人的口中得知沙寶沙寶最愛吃的食物是魚，為了進入牠的體內救回露多公主，便在這兒用空瓶捕捉魚兒。

◆用空瓶捕捉魚兒

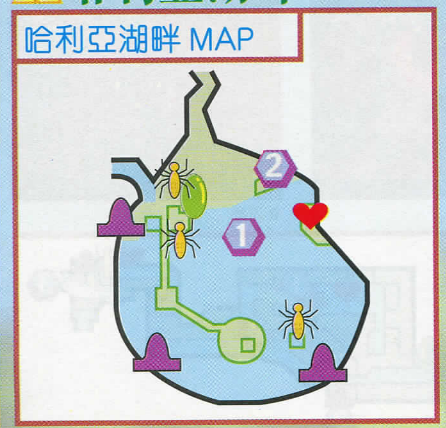
STEP 4 時間之戰

在哉拿之里的唯一通道中，有數個沒有火光的燭台，只要用迪古之棒由最高的燭台開始點火，直至到瀑布內的兩個燭台，就可取得生命之心的碎片。

◆時間必須要快，其中一個燭台熄滅都不行

哈利亞湖畔

哈利亞湖畔 MAP



STEP 1 水中的信件

由戠拿之里的水底洞進來，在附近的水底中可找到一個瓶子，這個瓶子裏放了4戠拿族王女的字條，但必有持有銀之鱗才可。



◆發現藏有字條的瓶子

STEP 2 蹈草人之歌

在這兒有兩個古怪的蹈草人，向它們吹奏笛子會四方八面搖擺，只要吹出令它喜歡的歌曲，在林克成年時再向它吹奏一次，便可取得「蹈草人之歌」。

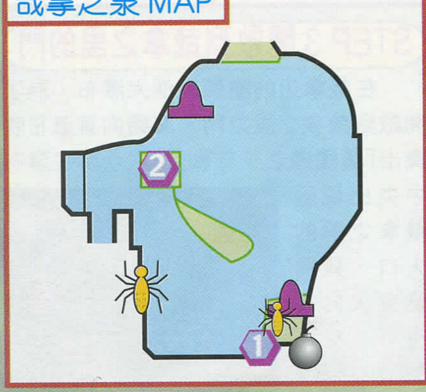


◆用「AAAAAA」是不行啊！



戠拿之泉

戠拿之泉 MAP



STEP 1 與大妖精相會

在戠拿之泉的最右下方的岸中，只需利用爆彈將大石炸毀，就可進入洞內見大妖精，她會送給林克風之魔法，這能令林克到已MAKE下的場所。





◆取得風之魔法

STEP 2 如何進入沙寶沙寶之腹

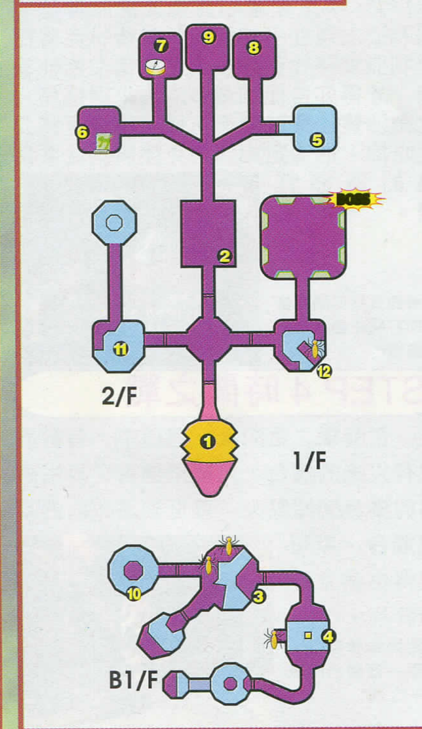
當林克將魚捉進空瓶後，在沙寶沙寶面前將魚放下，就可令牠張開大口，連林克一併吸進牠的體內。



◆沙寶沙寶張開大口

沙寶沙寶之腹

沙寶沙寶之腹 MAP





◆就是這個掣

STEP 1 頂部的按鈕

在入口附近有些水泡飄浮着，林克可用劍將它打破，而在房間頂部的按鈕，用Z掣LOCK ON後利丫叉射去，便可打開前方的門。

STEP 2 3 4 初遇露多公主

很快便在這兒發現露多公主，可是她卻不滿意林克前來救她，相反更獨自離開這兒，怎料到她不鎮跌落B1F，林克只好跟着她看看。跟着公主跌下B1F的林克，再次與公主談話（兩次），希望能遊説她與同自己一起離開，怎料她卻要求林克搬運抱她離開這兒，在沒有辦法的情況下只好依照她的説話做。另外有些按鈕必須要其中一人長按才可以繼續前進，這時可利用公主來負責按掣，林克則進入內部，這是非常方便的方法。



◆找到露多公主



◆抱起公主



◆利用她來按掣

STEP 5將史迪加怪物擊倒

在這個房間中，藏了很多史迪加怪物(樣子像魔鬼魚)，只要將房間內的所有史迪加怪擊倒，就可取得迴力鏢。



◆取得迴力鏢

STEP 6 寄生蟲出現

在這個房間的上空有一條寄生蟲，攻擊牠的方法只有一個，就是較近牠時用Z掣LOCK ON，再以迴力鏢攻擊，擊中約三次便可打倒牠。



◆要小心行動

STEP 7 8 9餘下的寄生蟲

在STEP 7~9的房間中，還餘下數條寄生蟲，將牠們打倒之後便可返回STEP 3的房間，向最左方的洞跌下去，這樣便可向B1F的STEP 10房間進發。

◆就在這兒跌下去吧

STEP 10 失散

來到這兒公主看見水之精靈石，便立即命林克放下她，就在她取得精靈石之際，地台突然上升，林克與公主失散，接着一隻巨大魔物出現，其弱點在背後，先用迴力鏢攻擊使牠麻痺，然後用劍攻擊牠背後。



◆弱點就在背後

STEP 11 彈彈床

擊倒中BOSS後利用中央的升降台到2F，在這兒的房間中有兩個彈彈床，利用迴力鏢攻擊使它麻痺不動，便可繼續前進。



◆用迴力鏢攻擊

STEP 12處於頂點的按鈕

先在前房間內的箱子壓着按鈕，然後用迴力鏢將STEP 12房間內的敵人打倒，爬上高處，將處於頂點的按鈕按下。



◆這兒的距離差不多

BOSS 電擊旋回虫巴利特（バリネード）

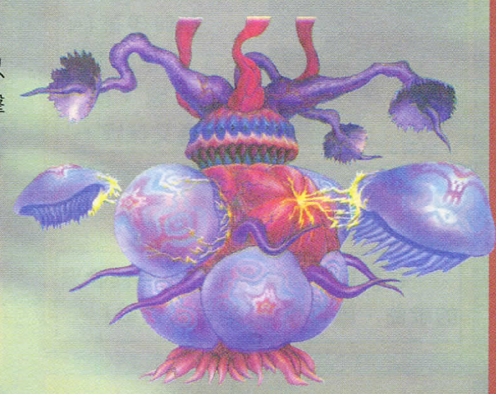
終於來到BOSS的房間，首先利用Z掣LOCK ON牠的頂部那三條紅色東西，以迴力鏢將其打斷後，牠會以水母攻擊林克，這時再以迴力鏢把牠旁邊的小水母擊倒，最後以迴力鏢攻擊巴利特的本體，乘牠的麻痺狀態時，以劍作攻擊，要特別小心牠的水母，因為傷害很大。



◆小心牠的水母攻擊



◆是機會了！攻擊！



哈拉魯城

成功將巴利特打倒後公主平安無事在林克面前，二人一同離開沙寶沙寶的體內，公主看見林克的英勇，決定將水之精靈石送給他，以示謝禮。林克集齊三顆精靈石之後返回哈拉魯城，怎料到天色黑暗雷雨交加，哈拉魯城門正在林克面前打開，一匹白馬正載着伊巴與薩爾達公主離開急速城堡，公主看見林克已回到城堡便立拋出時之洋笛，公主不見踪影後加羅多洛夫出現在林克面前，似乎迪古之樹的夢已實現，他向林克打聽公主的去向，林克並沒有回答而且更打算與他一戰，可是實力的差距太大，一擊便將林克擊倒，事後他離開這兒，林克起來後到城河拾回時之洋笛，就在這個時候，林克聽到薩爾達公主的聲音，她吩咐林克到時之神殿吹奏起「時之歌」，從而打開時之門，林克從此學識了「時之歌」。





時之神殿

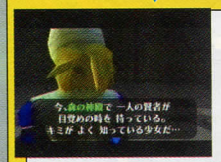
林克來到時之神殿後，在石碑前吹奏出「時之歌」，三顆精靈石自動放在石碑上，前方的時之門終於打開，林克進入時之門內的房間，發現傳說中的退魔之劍就在這兒，林克將它拔起後卻看見加羅多洛夫的影子，他在感謝林克助他打開了時之門。昏了過去的林克被一把聲音喚醒，那就是時之賢者拉魯的聲音，從他口中得知這兒是聖地的最後之砦光之神殿，其林克所拔的退魔之劍，是到聖地的最後之匙，也是時之勇者之証，由於他在這兒昏迷了七年時間，其的身體已長大成人，而外面的世界亦與以往不一，現在的哈拉魯已成為魔物之國，因此林克是哈拉魯的最後希望，林克先要將七賢者的封印解除，林克就這樣取得光之金幣(光のメダル)，然後展開成長後的冒險。





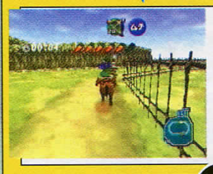
成年時的攻略流程

時之神殿



在離開時之神殿時遇上捷克，告訴林克要到森之聖域去。

羅洛牧場



在與伊哥(インゴー)作競馬比賽中取勝，便取得愛馬艾保娜。

哈利亞湖畔

在稻草人前吹奏曾在小時候吹過的歌曲，就可學得「稻草人之歌」。

墓地



在墓地中拉開另一個有草生長的墳墓，與看守人的靈魂比賽，取得HOOK SHOCK。

加利哥村

從風車小屋中出來後，在這兒的男人中學得「嵐之歌」。

迷路森林

在途中美多阻擋去路，用「莎莉亞之歌」令他讓開。

森之聖域



再遇上捷古，從而學得「森之小步曲」，之後利用HOOK SHOCK到上方的森之神殿。

森之神殿

在2F的中央房間取得「妖精之弓」後，將BOSS擊倒取得「森之金幣」。

時之神殿

再次遇上捷古，從而學得回時之神殿的「光之前奏曲」。

哥朗城市



在2F的暴走哥朗族中取得「哥朗之服」，並且打開到死亡之山火山口的通道。

死亡之山火山口

在炎之神殿入口附近遇上捷古，從而學得「炎之包列羅舞曲」。

炎之神殿

在5F的右方房間取得米加鐵鎚，並將BOSS擊倒取得「炎之金幣」。

冰之洞窟

由哉拿之泉進入，在冰之洞窟中取得超重靴，之後再從捷古身上學得「水之小夜曲」，並且取得「青之炎」向哉拿之里去。

哉拿之里



利用「青之炎」救回哉拿王後，由他手中取得「哉拿之服」。

哈利亞湖畔

利用HOOK SHOCK到水之神殿去。

水之神殿



在3F的左上方房間取得LOCK HOOK，並且將BOSS擊倒取得「水之金幣」。

哈利亞湖畔

向初升起的太陽射箭，取得「炎之矢」。

加利哥村

從捷古中學得「闇之夜曲」。

時之神殿

將退魔之劍放回台座，從而變回小時。

加利哥村

聽在風車小屋的人之「嵐之歌」，然後進入井內。

井底



在B1F的最右方房間中取得「真實之鏡」。

時之神殿

拔起退魔之劍變成大人，再用「闇之夜曲」到墓地的魔法陣。

墓地



利用炎之魔法打開闇之神殿之門。

闇之神殿

在B1F的最左方房間取得「浮游靴」後將BOSS擊倒，取得「闇之金幣」。

基魯特之谷



騎着愛馬艾保娜和利用LOCK HOOK來越過山谷。

基魯特之砦

幫助大工4人後取得「基魯特之會員証」。

基魯特之修練場

在地圖的中央處取得「冰之矢」。

基魯特之砦

利用「基魯特之會員証」，打開「砂漠之門」。

幻影之砂漠



利用LOCK HOOK和浮游靴通過砂漠，到巨大邪神像去。

巨大邪神像

在右方的兩顆樹旁，用爆彈進入大妖精泉，從而取得回復魔法。

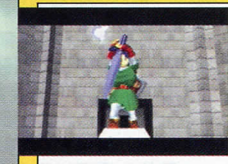
魂之神殿

進入後發覺前無去路，離開魂之神殿。

巨大邪神像

從捷古處學得「魂之安靈曲」。

時之神殿



將退魔之劍放回台座，從而變回小時，用「魂之安靈曲」到魂之神殿。

魂之神殿

在3F的最深處取得「銀色手套」。

時之神殿

返回時之神殿，拔起退魔之劍變成大人。

魂之神殿

在3F的最左下方房間中取得「鏡之盾」，將BOSS擊倒後取得「魂之金幣」。

時之神殿

由薩爾達公主中取得「光之矢」。

加羅城



先在闇之房間取得「黃金手套」，然後離開加羅城，在城外的大妖精泉強化防衛力，再回城中，突破森、炎、水、魂、闇及光六個房間，最後到中央的加羅塔，將加羅多洛夫擊倒。

ENDING

給讀者的話

很不容易才將此遊戲完結，可惜由於版位不足的關係（要落的地圖實在太大和太多了），故此不能在此詳盡地刊登林克成年時的攻略，在此心感抱歉，不過為了讓讀者先睹為快，筆者決定將成年時的流程攻略登出，而下期將會以詳盡刊登林克成年時的攻略，敬請留意。

MS上

TO BE CONTINUED…

發行商：EIDOS
發售日：發售中
ACT／MEM／對應震動手制

TEXT：古拉拉_B
協力：一眾好兄弟
ILUSTRATION：伶from綠之校園

《盜墓者 III》攻略第一回

故事背景

話説數百萬年之前，ANTARCTICA(南極)仍是溫暖的森林時，有一塊從宇宙落下來的殞石，經過高熱的大氣層後墜落到南極之上，並引起了巨大的爆炸。

最初發現南極的，是波利尼西亞族(位於太平洋的群島的人類)，其實在南極變成一片冰原之前，那裏是有波利尼西亞族人所居住的，現在還留有少許遺跡建築。當中建有一座類似神廟的建築物，將殞石碎片當作一種力量之源供奉着。其後一場浩劫，令他們迫於無奈地移居到別處。後來(約百多年前)，一班探險家到達已經變成了冰原的南極，發現了當時波利尼西亞族所供奉的殞石碎片，這件事亦記錄在其中一位探險家的日記內，留傳至今。

到了現在，一間名為RX TECH的公司正在南極開發新資原時，發現有不尋常的能量反應，更無意中發現古代波利尼西亞族的遺跡，令他們對「擁有能量的石」和「探險家們所到過的遺跡」説產生了興趣……同時，我們的主角LARA正在印度一個廟宇遺跡內尋找傳説中的「INFADA秘寶」，一件當地人深信是「擁有強大力量」的秘寶……

操作介紹

遊戲的操作基本上和上一集差不多，不過這次增加了一些新的動作，令遊戲進行時更多變化。

移動鍵

↑	向前	←	向左轉
→	向右轉	↓	退後

動作鍵

鍵	動作
□	跳躍(可配合移動鍵)、游泳(在水中時)
△	拿出武器
×	動作鍵，可以進行攀爬、開鎗、開動機關等動作
○	180度滾動轉身
L1	自由轉動視點
L2	蹲下(配合移動鍵可以爬行)
R1	慢步移動(必需配合移動鍵)、跳躍中改變成「插水」
R2	DASH(在跑步中按)

其　他

鍵	功能
START	暫停
SELECT	叫出選項

武器一覽

PISTOL——基本武器，彈數不限
SHORT GUN——威力較PISTOL大，如距離遠威力便會減低，速度慢
DESERT EAGLE——相等於以前的MAGNUM，近身戰合用
UZI——可連發，威力和SHORT GUN相約
MP 5——近似上集的M16，威力和速度都十分驚人，射程亦較長
HARPOON GUN——可以射出魚叉，水中必備武器，對人形敵人有效
GRENADE LAUNCHER 手榴彈發射器，威力不俗，但射程難於掌握
ROCKET LAUNCHER最強武器，但速度較慢而且彈數少

道具一覽

道具	説明
藥包(小／大)	回復體力必需品，如被蛇咬中，亦可以用來消毒
照明彈(FLARE)	這次變成了有限制使用，可於短時間內照明
SAVE GEM	記錄時會消費，沒有便不能作進度記錄
陀表	可以顯示現時的進度和找到的SECERT數目

注意事項

1）跳躍

當按下□鍵後，LARA便會輕微的蹲下，這時按方向鍵便可決定跳躍的方向(若不按便會垂直跳)，在跳躍後亦可按方向鍵來改變跳躍的角度。在向前跳／向後跳時，如果按相反方向的鍵(即是在□↑後按↓)，LARA便會在空中轉身，按○鍵亦會有同樣效果。不要同時按方向鍵和□，很多時都會變成向前走，若在懸崖之類的地方便會……

跳躍＋R1的「插水」是用途不太大的動作之一，因為平常的跳水也足夠有餘。若在較高的地方「插水」，更會有頭先着地喪命之虞……這實在是一個屬花式表演的動作。

若配合跑步，更可以令到LARA作遠距離跳躍。某些地方更要在跳躍後加上×鍵抓緊地板才可到達。但是如何決定助跑的距離呢？最佳的方法是先用慢步到達要跳的位置，然後向後踏一步(按↓一次)之後再按↑及□，LARA便會自動的在剛才的位置起跳。

跳躍方法	可達距離
普通跳躍(方向鍵＋□)	1(大約三個LARA的身位)
普通跳躍＋抓緊	2
助跑跳躍	3

當高度相差約有三個LARA身高時，直接墮下便會令LARA受傷，若着地點是斜面或在空中按○(轉身)，傷害便可減少，如果用「抓緊」則不會受傷。

2）攀爬

除了基本動作：抓着地板橫移和爬牆外，還有一種是在天花爬行(猴子蹩)的動作，方法是在對應的位置下方，跳躍後立即按×不放，LARA便會抓着天花。這時的移動方式和平時走路差不多，唯獨不能後退(按↓)和攻擊敵人。若放開×，LARA便會自動落地。

3）蹲下／地上爬

另一個新增的動作，適用於避過機關，或進入一些只有LARA身高一半的通路。按第一次L2時，LARA便會蹲下，放手她就會即時彈起；若按着不放再加上移動鍵，LARA就會爬行。留意一點，爬到有高低差別的位置(如牆邊)時，必需要背向那個位置，然後按↓＋×才可着地(按×不放便會抓緊牆邊)。

4）DASH

在跑步中按着R2，便可以DASH，跑步的速度會增加，同時在畫面右上角會出現一條不斷減少的能量計，能量計會在非DASH時慢慢回復(像水中的氧氣計)，當減至零時便不能DASH。若途中遇上牆壁或高低差，DASH便會立即停止。若在DASH中按□，LARA就會向前滾動。

在DASH開始之後，即使放手也不會立即減慢速度的，所以按鍵的時間是要注意的一點。尤其在那些有石頭滾過來的難關，長按R2不是明智之舉。

5）轉身

轉身用途十分廣泛，例如有石頭在前方「等待」着時，可以用轉身滾到「發動位置」然後立即逃走，或者某些機關開動後，要立即離開該處，也可以利用轉身。在戰鬥中轉身也是十分重要的，動物形敵人多數會向着LARA前進，利用轉身便可在牠們接近時(很多時太接近會變成不能瞄準攻擊)轉用後方攻擊，而且會一段短暫的無敵時間(在地上滾動時)。同時大家可以用滾動時拔鎗(按△)和開火(按×)的。

6）自動瞄準

一般的時候LARA都可以自動瞄準的(除了敵人在後方)，意思是在拔鎗狀態中，她會自動將鎗咀向着敵人，即使位置改變，瞄準的方向也不變。這種特性可以當作探索敵人位置之用。留意一點，當LARA發現敵人並鎖定目標(用鎗指着敵人)，便不能鎖定另一個目標，如遇上兩個或以上的敵人時，應拖遠距離。

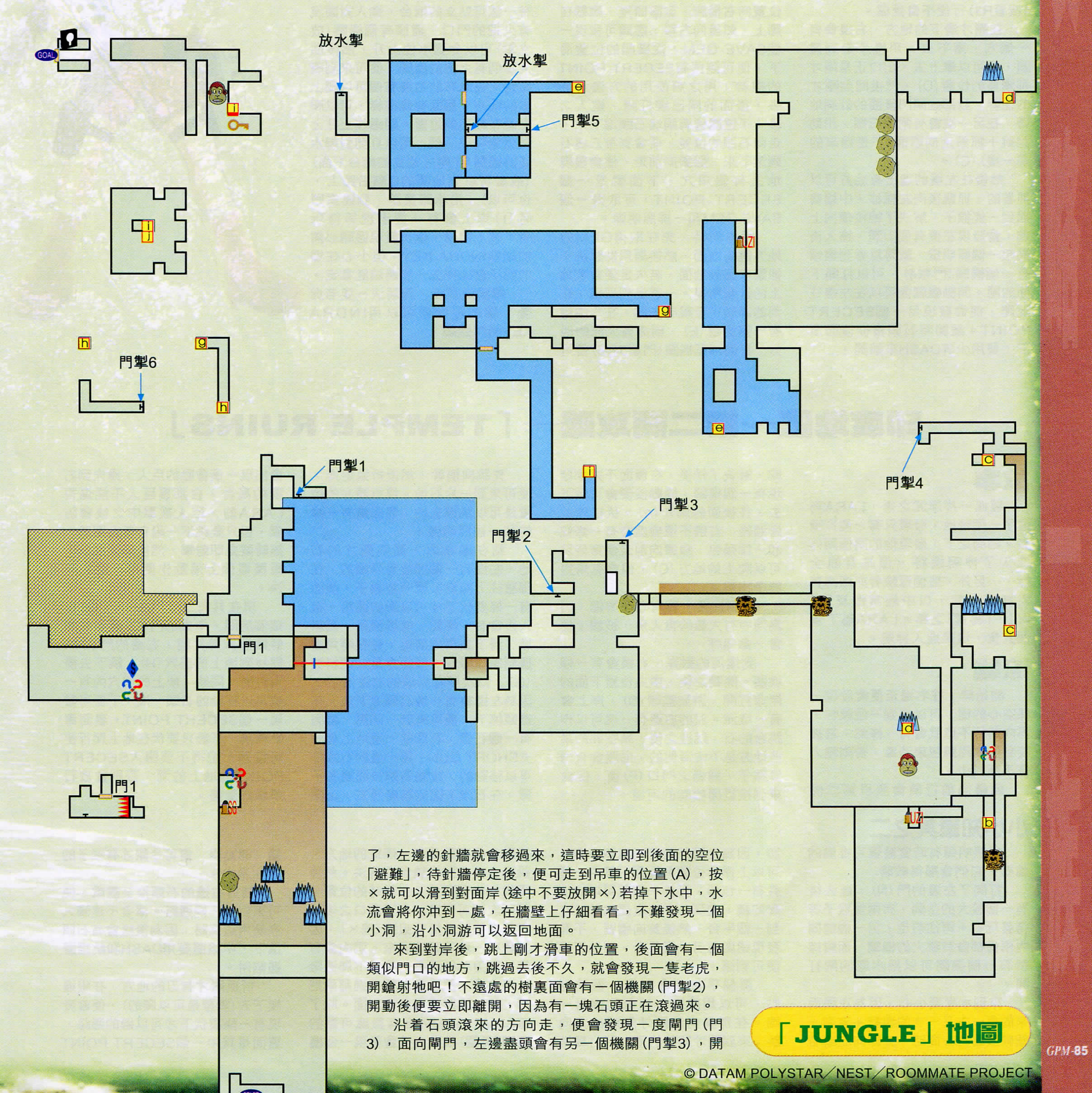
另外，還可以配合側跳(□＋←或→)，來對付一些不會移動或移動速度較慢的敵人就最好不過(例如印度內的活動石像)。

印度地區～第一關攻略──「JUNGLE」

這關一開始便是一條斜坡，玩者「上路」前應有心理準備。在跳之前，往右跳一步，然後滑下到第一個踏腳點，之後向着黃色的部份用普通跳躍，便會發現第一個SECERT POINT(會有特別音效)並可取得一支SHORT GUN。開始滑下後不久會出現一些針刺，用跳躍避過，並在跳躍是向左少許，之後就會發現一個平地，上面有一排子彈和一個藥包，接近藥包時後面會有石頭滾下要小心。(取得藥包和子彈另有一個方法，就是在取得第一個SECERT POINT後，跳上樹幹後向下看，便會發現有一部份平地是沒有針刺的，到了那個位置再向左前方跳，便可到達藥包的位置)，在樹後面還有一個SAVE GEM和一個SECERT POINT。留意到達「終點」前還會有一排針刺。

停了下來後向右走，便可得到一個SAVE GEM，往SAVE GEM後面的牆爬，便可得到另一個SECERT POINT(有一排SHORT GUN彈)。其他的地方會有一些浮泥，那是不能越過的，可以不理。

折返原路，往下跳，在石頭之間會發現有路(若用鎗可能會發現有猴子)，走了不久就會有一個機關(門掣1)，開動後，在剛才滑下來的地方就會有一度門(門1)打開了。門裏面有一個機關，若開動



了，左邊的針牆就會移過來，這時要立即到後面的空位「避難」，待針牆停定後，便可走到吊車的位置(A)，按×就可以滑到對面岸(途中不要放開×)若掉下水中，水流會將你沖到一處，在牆壁上仔細看看，不難發現一個小洞，沿小洞游可以返回地面。

來到對岸後，跳上剛才滑車的位置，後面會有一個類似門口的地方，跳過去後不久，就會發現一隻老虎，開鎗射牠吧！不遠處的樹裏面會有一個機關(門掣2)，開動後便要立即離開，因為有一塊石頭正在滾過來。

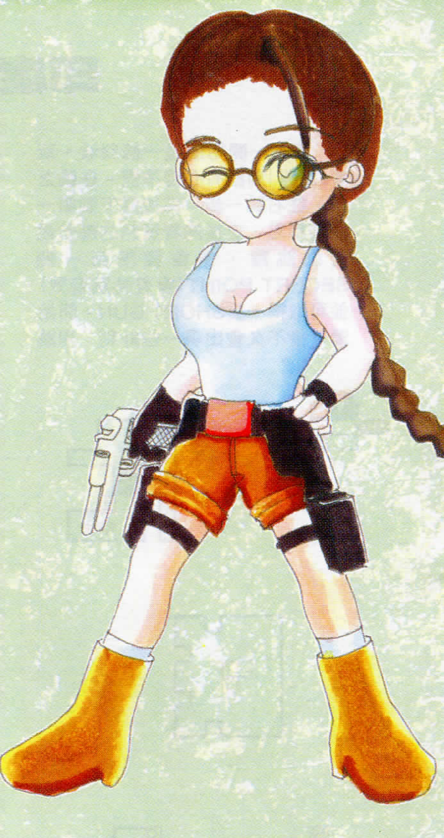
沿着石頭滾來的方向走，便會發現一度閘門(門3)，面向閘門，左邊盡頭會有另一個機關(門掣3)，開

「JUNGLE」地圖

動後閘門便會打開。小心有老虎會撲出來。(在老虎出來的位置查看，便可以進入一個平地，取得一排子彈。)解決了第一隻老虎後，在轉角處會有第二隻老虎出現。

繼續向前走，便會發現一團霧(D)，中央會有一個穴，但不要掉下去，傍邊的樹後有一排SHORT GUN彈，到手後便向着一條類似樹幹的地方前進，中途要用地上爬才可以通過。

爬過後向右走，小心後面會老虎出現。走上樹幹後，往左邊跳可以拿到UZI彈，之後直行便會到達另一個地方。先往左或右滑下，解決在閘門附近的猴子。後面的樹幹中央其實是空心的，裏面就是SECERT POINT的所在。可以用跳躍＋抓緊來取得這個SECERT POINT，之後吊在抓緊的位置然後滑下，LARA便會在下面的斜台滑過，只會受到少許傷害。



小小知識其之一

在針刺地帶行走時，用慢步(按着R1)行便不會受傷。

在剛才滑下的地方，右邊會有一個穴，落下去，用慢步走到盡頭，便可以攀上去，出口正是剛才那團霧的位置(D)，然後回到剛才的樹幹。到那些閘門後面的針刺地帶，在另一端會有兩塊石頭，用助跑跳＋抓緊走向對面(不是過來的那一邊)(C)。

然後在左邊的牆上有地方可以抓着的，抓緊後向左橫移，中途會遇到一隻猴子，解決了牠後便向上爬，會發現左邊有個山洞，進入後點起一個照明燈，就可以看到盡頭有一個機關(門掣4)，可以打開下面的閘。開動機關後可以在左邊往上爬，便會發現另一個SECERT POINT。離開時石頭會從後面滾下，要用少許DASH來離開。

離開後可以在剛才解決猴子的位置向右橫爬，到盡頭後，應懸在牆上，然後向右移，盡頭可發現一個SAVE GEM，從橫爬的位置滑下，便可到達有SECERT POINT的樹幹，用之前使用的方法滑下去，後面的閘已經打開，進入之後，不遠處會有兩塊石頭滾下來，走向石頭的位置，便會有第三塊石頭滾下來，繼續向前走，便會發現地上有個洞穴，下面就是一個SECERT POINT，可取得一個SAVE GEM和一排照明彈。

回地面時，先在取得GEM的地方跳向對面，然後再用助跑跳＋抓緊來回到地面，若失足便會被地上的針刺所傷。一直走到河邊，在河的源頭可發現有子彈，在水中會有一條通道(E)，到達有火光的地方，打開兩個機關(門掣5和6)便可以繼續前進。在另外一邊的房中央有一個可站立的地台，進入對面沒有火把的門口，盡頭有個機關(放水掣)可以令到水位上升，然後進入那個有火把的房間，便可來到瀑布傍。在瀑布的右邊有個可以爬上去的地方，裏面有條樓梯，可以爬上瀑布較高的位置。繼續往上往上爬就會發現一個，可以打開對岸水底的機關(在剛才站立的地台下面)(或者可以到地圖的G點沿路上，也可以)。沿水路直游，到達盡頭時(I)岸上會有一隻老虎等待玩者，爬上樓梯，便可發現過關必需的鎖匙INDRA KEY，但小心在場的猴子會比你先一步將鎖匙拿走。

繼續向前走，再解決一隻老虎後，跳過對岸便可以用INDRA KEY開門過關。

印度地區～第二關攻略—「TEMPLE RUINS」

故事

經過一片浮泥之後，LARA到達了一個營地，發現只有一個探險者。相問之下，發現他的兩個同伴進入了神廟遺跡，但是音訊全無……另外，這個探險者亦顯得有點神經失常，口中經常提及「詛呪」、「秘寶」之事。LARA為了查個究竟，決定進入神廟。

流程

開始時，往右邊走便會發現一棵空心的樹，可以得到一個藥包。再向前行不遠就會有一條蛇，若被咬到便要用藥包來消毒，否則體力會不斷減少。

繼續向前行便會發現第二條蛇，解決了牠後，在後面不遠會發現有一個機關，開動後便會可跳下去，往後面的洞穴(A)。伏在地上爬過後，右邊不遠會處會有一條蛇和一個藥包，繼續向前走便會發現可以爬上的地方(C)，但會有兩隻猴子出現。

來到河邊，要有心理準備，因為河中有大量的食人魚，被纏上便會一命嗚呼……

到達河的對岸，右邊會有一個機關。開動之後，中央位置下面的閘會打開，游到盡頭(D)，岸上會有一堆泥。泥的右邊有一塊可以作跳台的石，跳過之後，站在泥的某些地方是不會滑倒的，沿路會有兩隻猴子，通過之門口(F)後，便會來到接近開始時的河邊。

先跳向樹幹，然後折返對岸，便可來到一片石地。接近瀑布的位置是可以跳進去的，裏面會有一條蛇和一排照明彈。

站在瀑布內，面向剛才的石地，左邊有一個凹位可以踏的，在那裏往上爬會發現一隻猴子，後面有一條要伏下才可以過的通路。進入後會有一條蛇，蛇後面是一個斜坡，滑下去再向前走，會在轉角處遇到第二條蛇，後面亦是一個斜坡(G)，這次要在斜坡的右邊滑下，因為左邊會有一塊石頭滾下來。在盡頭掉下，便可來到一間房，裏面有一個石像，石像的一邊地上有一支SHORT GUN，另一邊的石頭是可以移動的，拉開石頭後面還有子彈。在石頭下面的路爬過去，正面會出現一個會動的巨人，應先到右邊的高台，在那裏巨人不能傷害LARA的，巨人被擊中之後會防禦，但只要跳下一級它便會再動，這時要立即射擊，然後回到高台。重覆這個上落動作便可以將它解決。

現在共有三度門(I、N、O)在這個房間，中央的門(O)需要有兩條鎖匙方可打開，右邊的門(I)只需找到地上的洞穴(H)，跳下去邊可打開。同時，地上的洞穴內有一塊可以移動的石頭，推一下便可發現一個SECERT POINT。裏面毒針橫飛，不過只要伏在地上爬行便可避過。記得不要墮入SECERT POINT內地上的洞，否則會被石頭輾過受傷。

小小知識其之二

用照明彈有時會發現可推動的牆壁，它們會顯得較暗

打開了左邊的門(N)，進去後有一個較大的空間，有兩隻猴子等待着玩者。再往前走，另一個房間內兩傍都會有噴火的機關，而對岸就有一個機關可以把水底的閘打開。

來到水底要小心，因為正面而來的是一支又一支的毒針。來到一個較廣闊的空間時，立即向左或右游，因為上面將會有石塊掉下來。可以上岸的位置有兩個，其中一個會有一包藥，另外一個有可以向上爬的牆，爬到一半高度便跳(按口)到一個平台，然後背向牆壁，不難發現遠處有另一個平台，用助跑跳便可到達。

那個平台傍會有另一個踏腳點，可以用跳躍＋抓緊到達另一端。在那裏向着剛才爬牆的方向跳，來到剛才爬牆的頂。用L1轉換視點，便可看見有一條蛇的地方，跳過去後立即拔鎗將之解決。然後再找找一個洞口，在現時的位置，跳兩次便可到達。到了洞口之後，立刻向後跳並抓住級邊(按×)，因為會有一塊石頭滾過來。洞內會有毒針和刀等待玩者，先伏下爬過毒針飛之處，然後靠左要爬過那兩把刀，用助跑跳便可到達對面。除了有SAVE GEM外還有數塊可動的石頭(見圖)推進去後會發現一個機關，開動後，便可令剛才有猴子的房注滿水。

若將右邊的石頭推至盡處，便可來到另一條通路。筆者不建議大家使用這條路，因為後邊會有石頭滾下，中途還要用DASH和跳躍避過陷阱。

折返剛才有刀的地方，在級邊爬下去(牆壁是可以爬的)，便會發現有一條要伏下才可以過的通路，裏面是其中一個SECERT POINT

及SAVE GEM(☆)。

完成上述的步驟便可回到剛才的水池，水中有一個機關，開動後便可打開閘門會第一條鎖匙。

到達另一邊的門口(I)，路上是一片浮泥，用少許跳躍來縮短行走的距離，便可安全地到達「岸邊」。在岸邊較高的位置觀察，便會發現浮泥上面還有一層(J)。跳過去時小心有猴子。

盡頭會有一個機關，開動後便要快步進入門口，應該用DASH來離開該區，因為除了有一把刀之外，兩邊的針牆還會不斷迫近。

看到一些黃色的閘之後，向右走會有一塊可動的石頭，用它當作踏腳石，來到較高的位置，在角落附近會有一條可爬的梯，爬上去就是另一個SECERT POINT。了。

回到地上，開動機關，然後跳下水中(K)。到達後會發現後方有一個機關可以打開閘門。游到盡頭兩傍都有一個機關，兩個都打開了便可以在水路中央(L)爬上去。

爬上去後會發現另一個水池，池底有三個機關，左右兩傍的是用來控制上面石像噴火的，另一個是打開水底的閘門的，但開動後必需加快速度進入，裏面又是一個SECERT POINT。

在石像噴火時，可以隱若看到有些石頭(☆)在空中，踏上去，會發現有一個平台，上面有一個機關。這也是一個時間性的機關，開動後立即回到地面(有石像那邊)，進去石像傍邊的門。

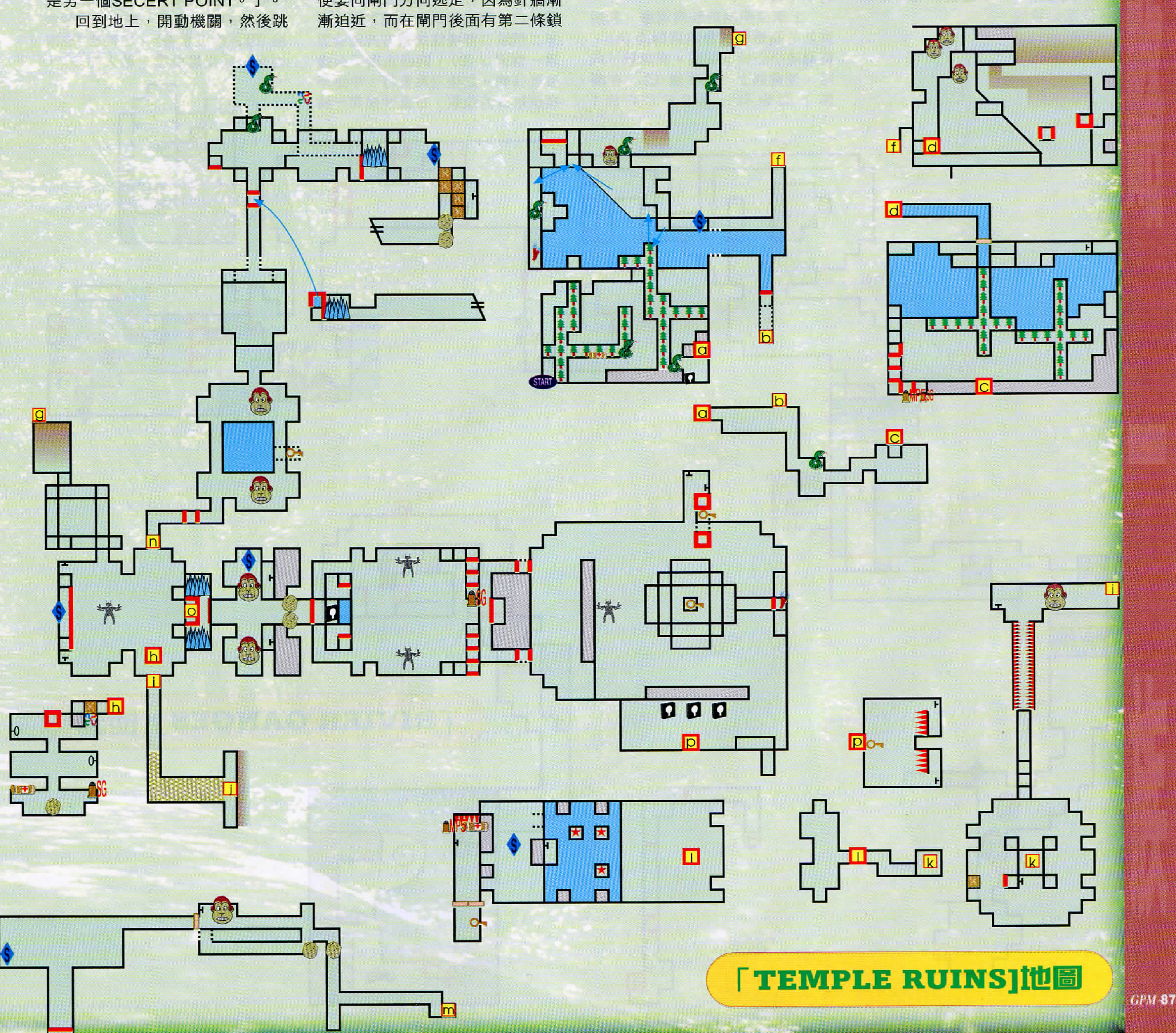
門內左邊有一度閘門，另一邊有一個機關和針牆，開動後機關後便要向閘門方向逃走，因為針牆漸漸迫近，而在閘門後面有第二條鎖匙。待針牆停定後，可以再進去拿子彈和藥包。回到外邊，水池會變成浮泥，要在左邊石像下走過，否則會被上面的石頭砸中。

因為山泥傾瀉改變了通路，原有的路不見了，只能在右邊找到一條小路走(M)。半路會有一塊石頭滾過來，大約在第二級的位置便會出現。然後來到一條分支，應該選擇右邊的路，因為比較安全，途中只會遇到一隻猴子。在盡頭開動機關便可離開。

來到一個房間，取了SAVE GEM後便到傍邊的牆爬(☆)下去，來到兩個鎖前面，用KEY OF GANESHA將門(O)打開。進去後要立即向上爬，因為上向有一度針牆壓下來。安全到達後會發現兩隻猴子和一個SAVE GEM。留意右邊有一塊可動的石頭，用來做踏腳石到達對面的高台，再開動兩邊的機關便可以將下面的門打開，小心接近門口時會有兩塊石頭滾過來。

門裏面會分為左右兩路，每路都有一個噴火石像，若被火燒中，可到後面的水池「救火」，否則LARA的生命力，就會隨着火焰而燃燒直至成灰……

房內左右各有一個巨人，建議選右邊的路行，因為左邊的石像會先動，而右邊的會在LARA站在高台時才會「開動」的。若不幸同時令到兩個巨人都「開動」了的話，便跳到高台



「TEMPLE RUINS」地圖

上方，用之前的方法對付。每隻巨人身上都有一把SCIMTAR，用來裝在高台上的石像處，打開門口的。

進入門口後又會有分支，但兩者是相通的。來到一個較大的空間，中間會有一個台，台上和台邊各有一條「鹹魚」。先不要接近中央部份，向左走會有一度自動打開的門，走進去後便立即開動前邊和右邊的兩個機關。因為上方會有針牆壓下來。開了兩個機關之後，近門口位置會有一個地洞，跳進去便可以拿到一條鎖匙。

從地洞盡頭回到地面，便可以對付台邊的巨人，方法和以前的一樣，之後便可以在中央拿到第二條鎖匙。

走到另一邊藍色的部份，牆上會有三個鎖匙孔，另一邊會有一個水池(P)，跳下去後會被水流沖向針牆，所以要靠傍邊游。在兩邊的針牆後面都有一個機關，開動了兩個機關之後。水流便會停止，在剛才落下的位置可以拿到第三條鎖匙。利用鎖匙將三個鎖開了，便可以開門通往下一關。

印度地區～第三關攻略—「RIVER GANGES」

故事

經過一連串的機關活動之後，神廟開始出現崩壞，幸好LARA找到出路逃生。這時她發現那個瘋狂的探險隊員乘着木筏離開，為了查個究竟，她決定追着他……

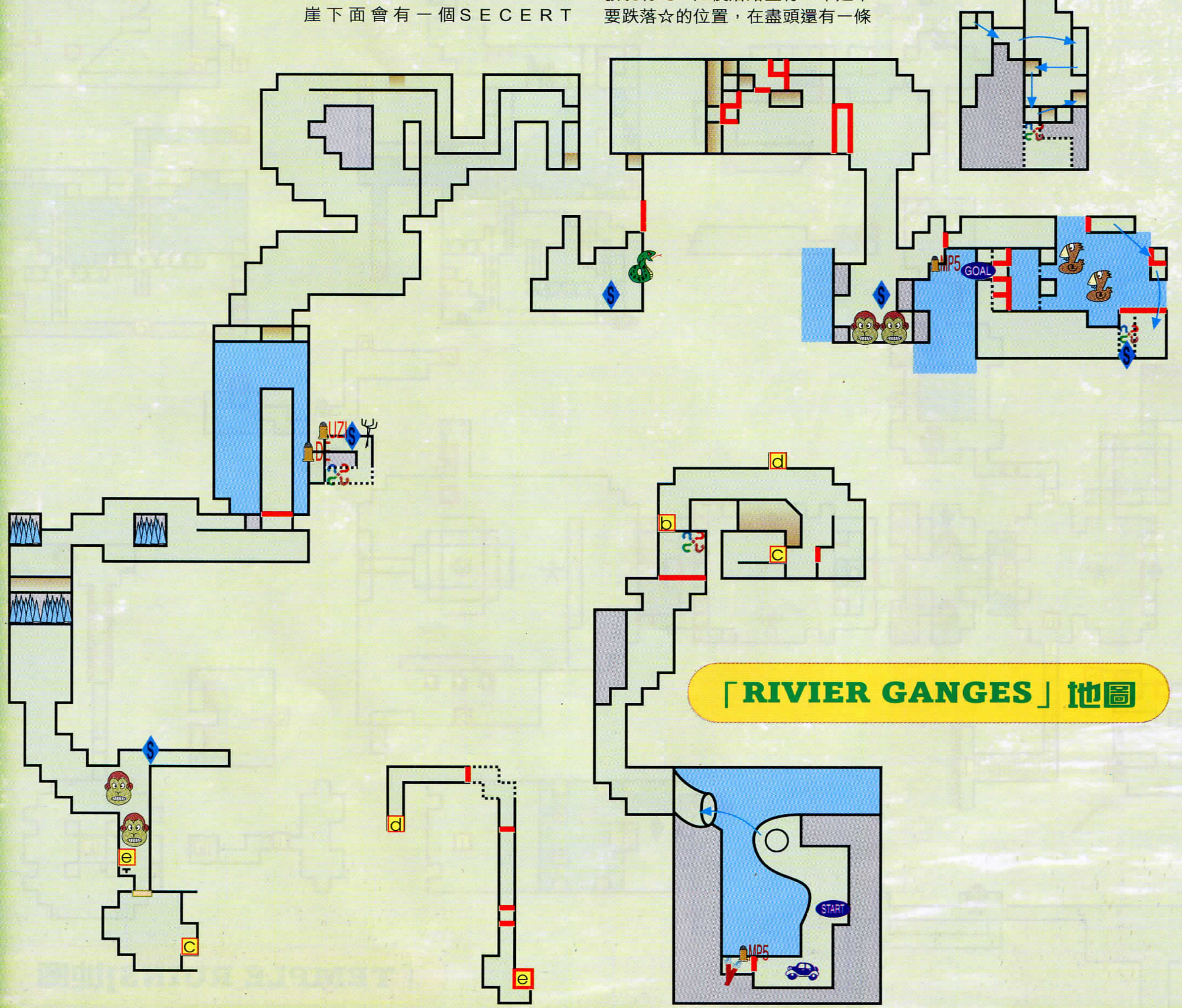
攻略

這關是要利用水陸兩用車的。首先折返車的位置，按×便可以上車。而車的操作十分簡單，×是前進、口是後退，按着○+←或→便可以下車。

上車後便向前駛向河邊，利用突起的高地作跳台跳過對面(A)，轉彎時小心掉下谷底。向前駛一段路，便會遇上一個斷崖(B)，在斷崖下面會有一個SECERT POINT，可以用其中一邊的牆爬下去。

之後會駛到一個「U—TURN」的位置(C)，跳過第一個缺口之後，將車子停下，調教位置跳第二個缺口，到達對岸之後便下車，在第二個缺口那邊往牆壁方向望會發現一個洞口(D)，跳過去後不久會發現有蛇。之後沿路直行，中途不要跌落☆的位置，在盡頭還有一條蛇和一個藥包，拿到手之後便可以在傍邊的洞跳下去。

到達之後開動身後的機關，便離開門口取回車子。將車駛進來時小心，不要太大，否則可能會進入了右邊的分支，那一條分支比較危險(因為接近水邊)，亦較長(要取經過一段長路鎖匙，敵人亦多)。



應選擇左邊的山路(E)經續前進。

轉左不久便會發現又有缺口，要開盡馬力跳過，並應靠右駛。轉彎後會有另一個較細的缺口(F)，使過後靠右駛到盡頭，然後將車子停下。滑下到兩邊都是懸崖的地方(G)，右邊會有一個SECERT POINT。折返高處取回車子，亦要開盡馬力衝過前面的懸崖，之後便會到達一個較安全的地方。

駛進出後靠左，會發現牆邊會有一段較高的地，方用車駛過時要小心，因為路面十分窄，車子僅僅可以駛過，應盡量減慢車速。駛到一處只有兩個車位左右的地方(H)，便將車子倒後，留意有沒有碰到牆壁，如沒有便開盡馬力飛越河流，在對面有牆可以爬下去拿一排子彈，但有一條蛇正在守着。

同樣用車飛過對岸便會來到最後的部份(I)，大家可以離開車子，向前走會發現一個斷崖，走到較高的一邊，然後向前跳，便可來到一段類似天橋的路，再跳向牆壁的那一方，依照圖示便可取得另一個SECERT POINT。

取得SECERT POINT後便從原路折返，再下去較低的部份，向右走會遇上兩隻猴子和發現一個SAVE GEM。若從左邊的缺口出去之後一直靠左走，然後依圖示跳兩次，抓緊對岸的陝縫橫爬，便可到達SECERT POINT。但是這兒會有兩隻禿鷹守着，小心被推下瀑布。之後跳下瀑布便可發現瀑布中空部份，爬上兩級便可到達終點。

印度地區～第四關攻略—「CAVES OF KALIYAS」

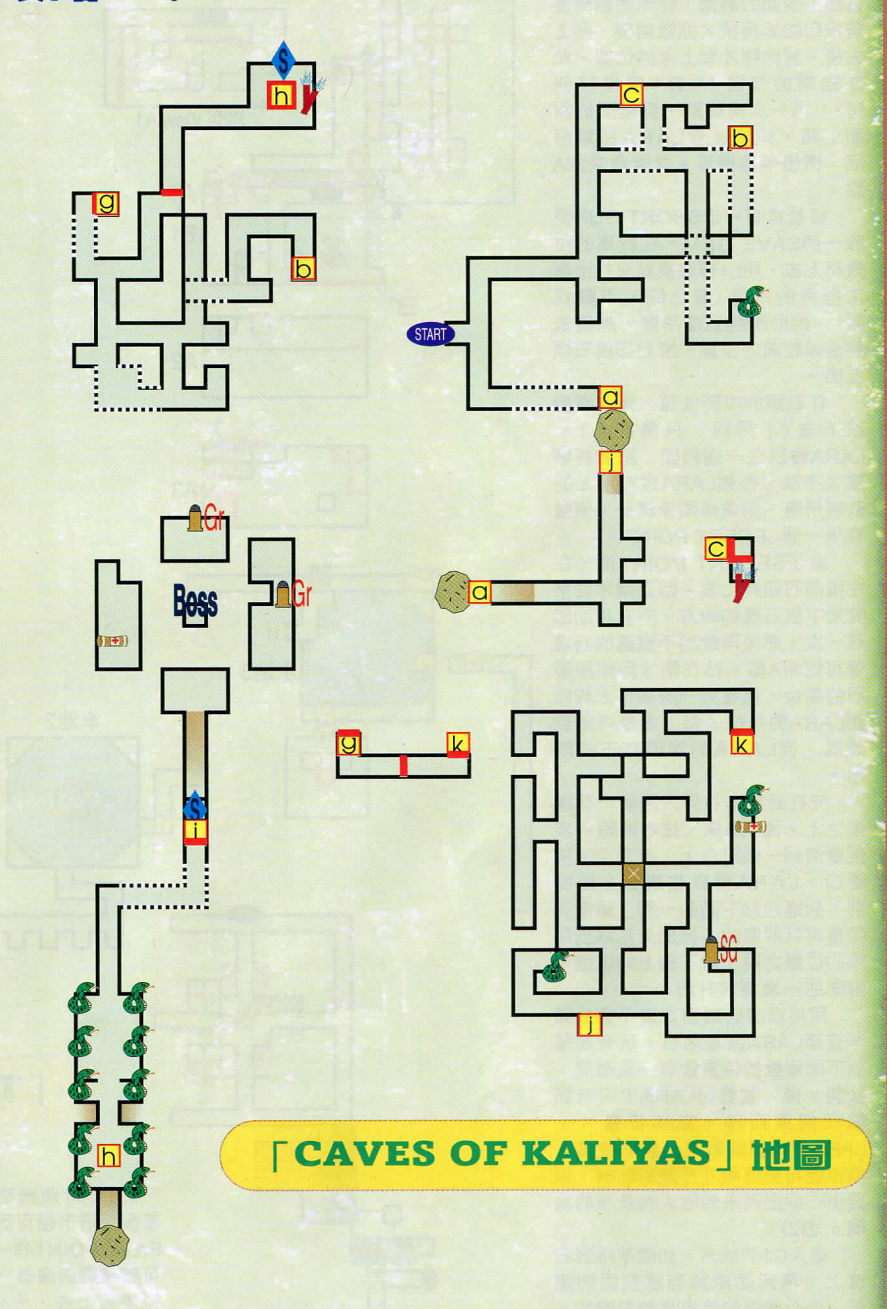
LARA終於來到KALIYAS的遺跡，基本上沒有太多的難處，亦沒有SECERT POINTS，唯要留意一開始會有兩條分支，若選右邊的會先後遇上一個斜坡，滑下去之後，後面的石頭便會立即滾下來，必需用DASH向前走，然後轉左避過。在這兒教大家一個比較冒險的方法，若大家來不及轉左，或者走得太急到了盡頭的話，可以試試走到盡頭的右角或左角，那兒是石頭所不能傷害LARA的位置(因為石頭是圓的，所以會有空隙)，在那兒蹲下便可避過，然後爬出來便可以。第二塊石頭會迎面而來，大家可以用一貫的方法，就是利用轉身來「開動」石頭的機關，因為前轉之後除了會令石頭滾下之外，還可以即時回身逃走。

在第二塊石頭後面爬的空隙爬上去，會到達J點。這兒沒有甚麼特別的，只是需要將中央部份的石頭推開，來開出一條通往K點的路，沿路往便可到達G點，之後在H點沿邊滑下，可以取得一個SAVE GEM，下面會有數條毒蛇等候玩者光臨。解決了身邊的毒蛇之後，便面向有光的地方走，中途會有一塊石頭從後面滾來，應付方法有兩個，其一是在中途向左或右跳，其二是走到盡頭後，在右邊的路爬過去，後者使用時，需要用DASH來「爭取時間」，否則在爬的中途可能被石頭輾過而受傷。爬到SAVE GEM的地方便可以到達BOSS的所在地。

若選從左邊的路走，時間會用多一點，因為地型比較複雜，可以取得的道具亦較多。留意在轉角位時，要小心突如奇來的毒蛇。

這關最後將會有一個首領等待着玩者，他就是之前遇到的探險隊員。不知何故他得到了十分驚人的力量，而且將地面都變成了熔岩，還從LARA頭頂落下火球。應付方法是用SHORT GUN，一邊跳一邊攻擊，千萬不要著急。當他發出慘叫時火球便會從LARA頭頂落下。玩者還可以從地台上拿到一支GRENADE LAUNCHER，但是因為場地太細，加上他浮在半空，所以GRENADE LAUNCHER的效用不大，但可以留待下一關再用。

敗了他之後，中央部份會有一顆水晶的物體，只要拿走便可過關。



「CAVES OF KALIYAS」地圖

完成這關之後，便會出現三個關卡供玩者選擇，分別是 LONDON、NEVADA和SOUTH PACFIC 。首先為大家攻略 LONDON 的關卡。

倫敦地區～第一關攻略「THAMES WHARF」

離開原始的森林之後，LARA再次投入城市之中。這關分為兩個部份，第一個是由兩座大廈所組成，在這種筆者將它們命名為A和B棟。

玩者首先會在A棟的頂部，先向橋的方向走，跳過一次缺口後，會發現已身處一個鐵架之下，面向B棟然後向後跳口＋↓，LARA便會踏上後面的斜面，在未滑到地面前按口跳起再按×抓緊鐵架。爬上去後，背向剛才爬上來的位置，站在鐵架的傍邊（用R1慢慢移便可），再一次向後跳，到後面的斜面上時，按緊×令LARA抓緊斜面，慢慢落地便可。之後會來到A點。

這裏會有一排SHORT GUN彈和一個SAVE GEM，在較高的位置爬上去，用L1轉換視點來找出那工程用的吊臂（黃色的，不難找到）。用助跑跳到達吊臂，然後去到盡頭較前的位置，滑到那塊石頭上面。

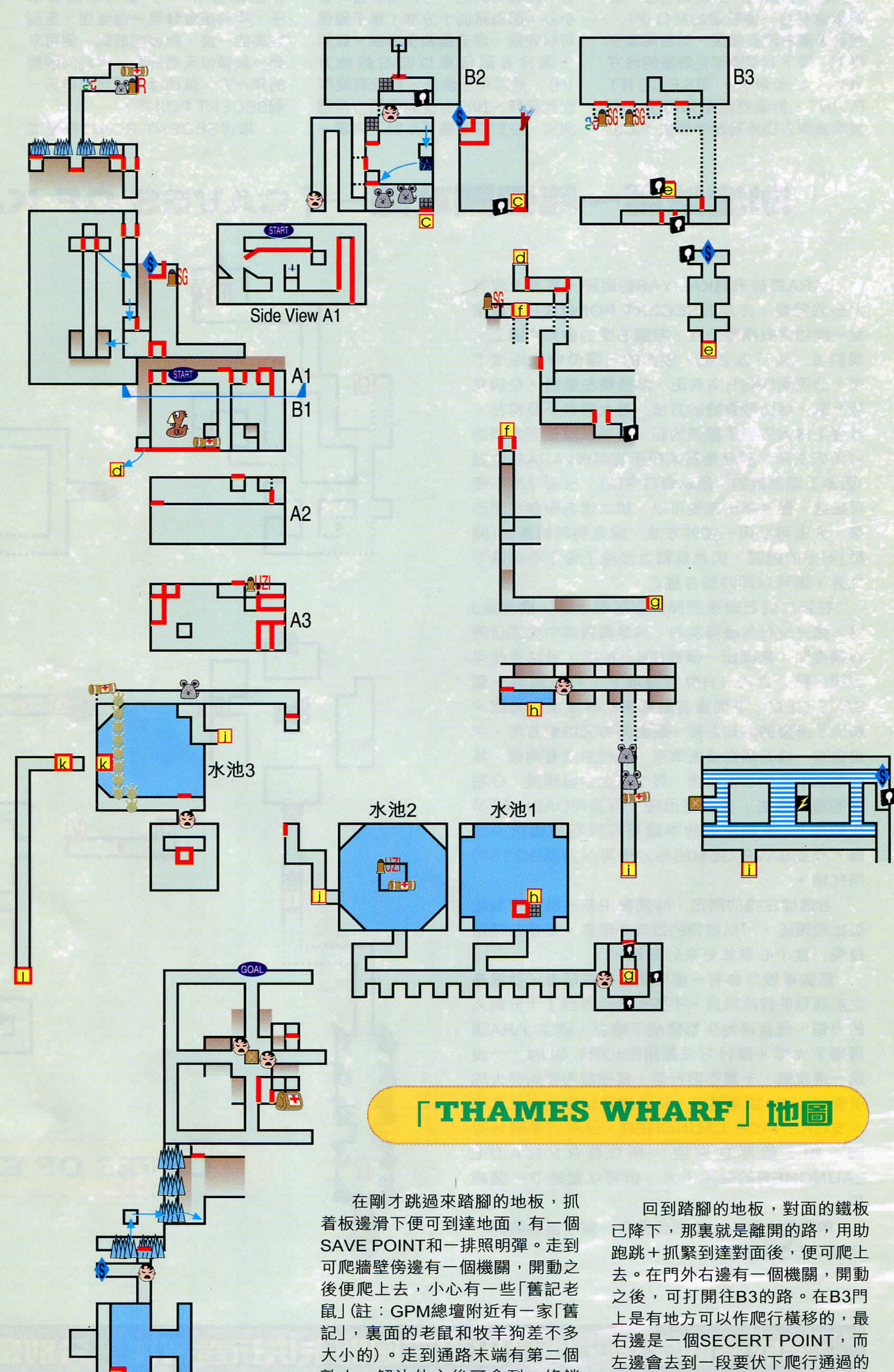
在石頭的中間位置，背向牆壁跌下去（不用跳，只需按↑），LARA會跌在一個斜面，記着要緊按×不放，否則LARA會被地上的針刺所傷，到達地面後轉身，便會發現一個SECERT POINT。

拿了SECERT POINT後，在左邊的石級爬上去，回到剛才從吊臂滑下到石塊的地方。向右用助跑跳一次，然後再跳到不遠處的石塊便可返回A點。站在剛才用作踏腳石的高台，抓着另一邊橫移大約四個LARA的身位，爬上去便可滑到起點，而LARA的冒險亦正式開始。

先在起點向右行，來到一個鐵架之上，面向B棟，往右邊踏一步便會滑到一個跳台上，在滑下時按着口，LARA便會在跳台上後胸翻，到達起點下面的一層，留意天花是可以抓緊的，抓緊天花移到吊車的位置之前，按下牆上的機關令對面的一塊地台升起。

用吊車滑過對面之後不要放開×直至LARA抓着地板。玩者要落到下面鐵板的位置會有一點難度，放開×後，當看到LARA手沒有抓緊任何東西時，立即按着×，LARA便會抓着較下一層的陜縫。橫移便可到達剛才升起的鐵板，但要小心迎面而來的敵人和身後的烏鴉。（B2）

進入C1的地方，如圖示跳到石塊上，再用助跑跳到達對面的鐵板，小心傍邊的地板是會裂開的。鐵板傍邊有一處要伏下才可以到的地方，可拿到魚叉。另一方會發現有一塊可以跳起抓緊的鐵板，末端有一個機關令入口傍鐵板降下的機關。



「THAMES WHARF」地圖

在剛才跳過來踏腳的地板，抓着板邊滑下便可到達地面，有一個SAVE POINT和一排照明彈。走到可爬牆壁傍邊有一個機關，開動之後便爬上去，小心有一些「舊記老鼠」(註：GPM總壇附近有一家「舊記」，裏面的老鼠和牧羊狗差不多大小的)。走到通路末端有第二個敵人，解決他之後可拿到一條鎖匙。

回到踏腳的地板，對面的鐵板已降下，那裏就是離開的路，用助跑跳＋抓緊到達對面後，便可爬上去。在門外右邊有一個機關，開動之後，可打開往B3的路。在B3門上是有地方可以作爬行橫移的，最右邊是一個SECERT POINT，而左邊會去到一段要伏下爬行過的路。盡頭右邊不遠處有一個在牆上的機關，開動了便可離開。

小小知識其之三

發現有三角型的牆壁時，可以試試抓緊橫移

折返剛才的「入口」，左邊(面向牆壁時)的地板滑下去便可到達B3。小心這裏的敵人，死之前也會向你開鎗的。用右邊的牆返回A1，到橋左邊較低的位置，用助跑跳到達對面，向右行不遠處的牆壁是可以爬的，到盡頭便到D。

來到分支時選右邊的一條，到盡頭會有一個機關，開動之後便可離開。折返到B3時，跳到☆處便會發現一個門口，用剛才從敵人身上得到的鎖匙開門，可進入E點，會有一個SAVE GEM和機關。開動機關後牆壁會噴火，第一個可用L2伏在地上爬行避過，第二個就要看準時間避開。

回到☆便可重覆之前步驟返到B3。再次去D點，這次選正面的分支，地上會有一個缺口(F)，記得下去之前，先跳到對面拿藥包。走到盡頭(中間要跳一次)便可到達G點，關卡的另一部份隨即開始。

從G點掉下後，不久便會有敵人來到。開動牆邊的「機關1」，「水池2」的水便會注滿。開動水底的機關後，將「機關1」關掉(「水池2」會沒有水)，而水池1H點的門會打開。

H點下面是一排扇葉，因為速度慢，所以沒太大危險(地圖也沒有刊載這部份)。另一端有上岸的地方，上岸不久就會有一個敵人出現。近盡頭處有一條通路，裏面可到達I點。

I點是一個8字型的地圖，地圖中藍色的地方會有一輛帶電的車駛過，如果碰上，請自行選擇「LOAD GAME」或者「RESTART LEVEL」。解決的方法是利用鐵架將車的路線改變，令它駛到圖中閃電符號的地方，但先要取得那個SAVE GEM和開動傍邊的機關。

當車子駛到「目的地」後，G點的閘會打開，可以爬上去在離開I點後爬上去。這裏會再出現另一個敵人，小心。到「水池3」時會注滿了水，游到對面開動機關，之前記得解決那個可惡的傢伙。機關開動後「水池3」的水會消失，用天花的格子爬過去，便可回到水池2中☆的位置。按一次「機關3」令「水池3」下面的K點打開。在K點游到盡頭便會來到一座類似教堂的建築物，上岸後不久會有一個敵人。後面一度可以爬的牆，依圖示跳兩次便可到達最後的部份。

第二次跳躍後(當然成功的啦！)，慢步到最右邊，向前跳一步，那裏是可以站腳的往牆上爬便可來到建築物的頂部，這裏有兩個敵人，還有一塊可移動的石，讓玩者當作跳台，拿取藥包一個。走到終點後便可到達下一關「ALDWYCH」

圖例

SG Short gun	手制	會動的巨人	可爬的天花板
UZI Uzi	毒針	敵人	樹/ 可行的樹幹
MP5 Mp5	門	猴子	有針的牆
DE Desert Eagle	會動的地板	虎	可推動的石頭
Gr Grenade Launcher	會裂的地板	水陸兩用車	SAVE GEM
R Rocket Launcher	吊車	飛行敵人	START 起點
藥包(小)	鎖匙	蛇	GOAL 終點
藥包(大)	匙孔	鼠	SECERT POINT
照明彈	魚叉	針刺天花/ 地板	Boss BOSS
	會動的石頭		

特別附送 TOMB RAIDERS 秘技數則：

全武器

在遊戲中按L2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 R2 R2 R2 L2，成功的話LARA會尖叫。

全 SECERT（可以進入特別關）

在遊戲中按L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2，成功的話LARA會說「NO」。

跳關

在遊戲中按L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 R2 R2 L2，成功的話LARA會說「NO」。

體力全滿

在遊戲中按R2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2，成功的話LARA會說「NO」

取得賽車場鎖匙：

在LARA的家中進行遊戲時按R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2，之後會多了一條RACE KEY，可打開通往賽車場的鎖匙。

TO BE CONTINUED........

製造商：SCE
發售日：11月26日　售價：5800日圓
RPG／MEM

文：小子積奇

PoPoRoGue

萬里尋親大冒險開始！！



操作方法

鍵	功能
○鍵	——選項的決定、對話、調查。
×鍵	——選項的取消、Dash移動。
△鍵	——呼出主要菜單。
□鍵	——打開比杜羅記事本。
Select鍵	——使畫面變暗（使用魔法「Holy Map ホーリーマップ」時可使用）

傭兵所



傭兵的雇用與解雇

比杜羅可往傭兵所雇用最多兩名傭兵，每雇用一名傭兵亦要付出賃金和保証金，到把他解雇時便可取回保証金。如隊中已有兩名傭兵又想換人時，便要先把隊中一人解雇。

治療

當傭兵在野外死亡時，如沒有使其返生的道具，只要把他帶回傭兵所選「治療」便可。當然，金錢的使用是少不了的。

傭兵におみやげ

■選擇贈送甚麼給傭兵。

這是對傭兵給與贈物的指令，把手上的魔法書或秘傳書贈與傭兵，便可增加他們的必殺技和使用的魔法。

探索



■兩人一組的探索隊伍。

由於傭兵的數目不少，而比杜羅每次亦只能帶兩名傭兵出外，這樣子若想Level較低的傭兵升Level的話便要使用這個指令了。只要選定出外探索的兩名傭兵，再選地點，這樣他們便會自行出外冒險，一定時間後，其經驗值便會提升。

傭兵銀行

這是在傭兵所內的銀行，你可以把手上的金錢寄存在銀行裡，存款以1000元為單位。



■在遊戲中段傭兵所會開設銀行。

傭兵的戰鬥指示

指示	說明
細かく決みる	——角色的行動會由玩者決定。
自由に戦え	——會因應自己的狀況和周圍的環境而作戰。
全力で戦え	——不顧一切狀況地全力攻擊。
弱點を攻めろ	——會因應敵人的弱點，積極的使用必殺技和魔法攻擊。
力を溫存	——盡可能全以魔法或必殺技來攻擊敵人。
必殺技はだめ	——不使用必殺技，以自身的力量作戰。
前衛で戦え	——為了守護同伴而引開敵人。
安全に戦え	——魔法和攻擊會以同伴的安全為先。
魔法はだめ	——不使用魔法，以自身的力量作戰。
新しいことを試せ	——會使出不常使用的魔法和必殺技。
なにもするな	——不會作出任何移動、攻擊和防禦，等待戰鬥的終結。

迷宮內的種種

名稱	說明
門	——按○鍵可把其打開，當中亦有些是封印著的，形狀亦各有不同。
光之門	——在門上會寫有其打開的方法。
龍之球	——按○鍵可把其封印解開，但不知會有什麼事發生。
回復之球	——完全回復隊伍的HP、MP和TP。

SAVE

遊戲並沒有教會和SAVE的指令，如想儲存遊戲進度的話便要往「宿屋」了。

道具的鑑定

一些冒險時所得的不知明道具，比如「？くすり？」等可於道具屋裡進行鑑定。當然，除了要使用金錢外，鑑定亦未必可一次便成功。

魔法瓶

這個瓶可於遊戲中途取得，使用它便可於戰鬥時捕捉怪物，面對Level較弱的，成功率亦會提高。

傳言板

遊戲進行時，於鎮上或野外也會存在。不要少看這些傳言板，因為板上除了記載著玩者所到過的迷宮外，一些新開發的迷宮亦會不定時記載在上，如遇有這些傳言板的話記著看看啊！



～故事攻略開始～

去到異世界

和冰之魔王的戰鬥不經不覺已過了兩年，比杜羅王子亦已經12歲了，在和平的日子下，比杜羅亦沒有疏於練功，而且也是常常偷偷溜出王宮外遊玩。這一天，比杜羅如往常一樣溜到附近的草原上玩，可是怪事發生就在這時發生。王宮的上空突然出現大片黑雲，城外亦開始龜裂，比杜羅便第一時間回宮看個究竟。這個時候，王宮已被吸至半空，未幾，波洛古羅斯城已不知被吸往哪裡去了……。

■和往常一樣偷溜出外遊玩。


■王城被吸進異世界了！！


■調查隊嚇致雞飛狗走。




■開會時拉絲雅的幻影出現。

由於不知身處何方，國王便命馬達將軍（マッター）帶領調查隊出外查察，可是一行人竟迷了路，更被魔物嚇至四散。得以保命的兵士剛（ゴン）和兵士當（ドン）回到王宮便立即把事情稟報，巴羅（パウロ）國王亦立刻召開緊急會議，在眾人百思不得其解下，魔法少女拉絲雅（ナルシア）突然出現，告知森林和達傑尼村（タキネン）亦被波及，而調查隊的其中一名乘員已逃到他們那裡。說著，魔法力量除之而消失了，比杜羅便決定往達傑尼村一行。

比杜羅出發！

由於城內的傭兵所還未開，比杜羅只好隻身上路，走出城下鎮，右上方的便是通往達傑尼村的迷之森（迷いの森）。來到達傑尼村，在右下角看見一大叔因受傷不能破柴，而兒子又沒有力量拿起斧頭，這時一名金髮先生出現，並於一瞬間破出大量的柴來。比杜羅和他聊了兩句，知道他的名字叫太臣（ダイソン），亦正在找工做，說罷他便離開了。


■這個便是往達傑尼村迷之森的入口。



■遇見第一名傭兵太臣。


■王家之洞窟入口。

接著來到傑露達（ギルダ）的家，告訴她來往達傑尼村和波洛古羅斯城之間的道路變得十分古怪，而比杜羅亦想找回其他調查隊員，和找出回到之前世界的方法，由於在打冰之魔王時大家曾出手幫助，這次比杜羅決定要為大家出力！傑露達婆婆告知森林裡有個「王家之洞窟」，希望比杜羅可以入內取得「龍之翼」和「龍之像」，說罷亦送給比杜羅一份魔法之地圖，它會自動把比杜羅到過的地方記下的。



■取得魔法之地圖。

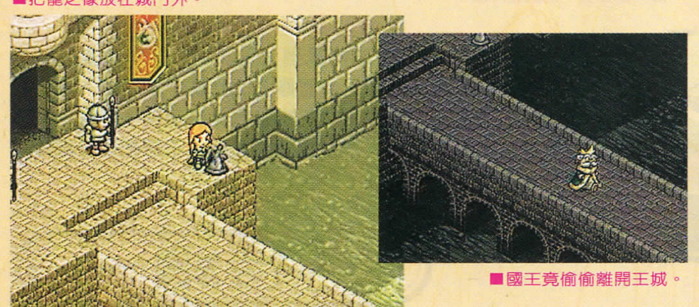
王家之洞窟

■在最內部找得兩樣「龍」之物。

進入王家之洞窟，在內解開龍之球的封印後便可通過紅色門，在最盡頭處取得「龍之翼」和「龍之像」。一出洞外，傑露達婆婆和拉絲雅已在等候，把龍之翼交給婆婆，而龍之像則放在王城外，這樣子利用龍之翼上的「鱗（ウロコ）」便可一瞬間回到龍之像那裡了。由於這個方法在這個世界內未知是否通行，傑露達便著比杜羅先回城放置「龍之像」，而自己則進行測試，如成功的話，其餘調查隊員亦可用這個方法送回王城了。由於拉絲雅在這個世界不能使用魔法，所以此行又是食自己。


■傑露達婆婆和拉絲雅已在洞口等候。


■把龍之像放在城門外。


■國王竟偷偷離開王城。

走出迷之森林後，在路上遇到一名少女（？），告訴她不需接受治療後她便離開了。回到城門前放下龍之像，調查隊之一的魔法使竟突然出現，看來這個傳送器在這個世界仍可運作呢！回到大廳，告知父王想利用「翼之鱗」把調查隊的大家尋回，可是第一時間已遭返對，更下令比杜羅不准走出房半步。時至深夜，國王竟因為不想再有人犧牲而自己出去調查，這樣子第二天大家當然驚慌失措了，比杜羅便決定把皇上和調查隊的人一併尋回！

新・惡鬼魔王城

知道城外的通道有一條被大石阻塞了，剩下的便只有往達傑尼村之道和往西之山脈之道，如皇上去了達傑尼村，魔女傑露達一定有消息傳來，現下只有往西之山脈看看了。一出城，看見傭兵所正要開門營業，入內便可僱用在達傑尼村遇到的太臣和懂回復的美露。



■推測國王應去了西之山脈。

■傭兵所正式設立！！

■遇上另一傭兵羅賓。

裝備過後，三人來到西之山脈，在越走越深下竟來到新建的「新・惡鬼魔王城」(新・ガミガミ魔王城)，剛上樓梯，比杜羅便被一箭射中頭髮，接著一名綠色頭髮的人亦上來了，知道他叫羅賓(ロビン)，又正在狩獵野豬，比杜羅便提議他往加入成為傭兵一份子。在城內走動時，竟發現其中一名調查隊員，利用「翼之鱗」把他送回王城後便可繼續。

■這名士兵正是調查隊的其中一人。

■在城的頂部找到惡鬼魔王。

來到城的頂部，終於找到惡鬼魔王，當他看見比杜羅時亦十分吃驚，告訴他正要尋找下落不明的父親後，他亦決定幫忙，更説惡鬼迷宮(ガミガミダンジョン)內有找回他父親的秘密兵器，沒辦法之下，王子三人便唯有入內找找看。來到底部，把守門的石像兵打敗便可進入秘密兵器房間，可是在內的竟然是一個惡作劇！雖然沒什麼秘密兵器，但最後也取了一樣叫「惡鬼機械」(ガミガミロボ)的土產。從一旁的機械口中知道惡鬼魔王正往破壞阻塞著王城通道的巨石，於是三人便趕緊追去了。

■惡鬼機械可放在比杜羅房樓上的儲物室。

■阻塞的大石已移走。

■父王！咪走啊！！

商業市鎮多古

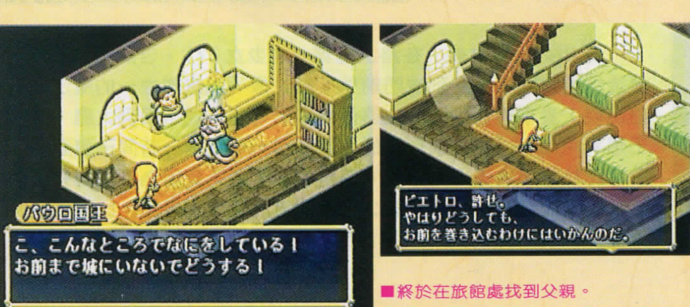
由於阻塞城外通道的巨石被移走了，三人便可進入波波洛草原(之前可往傭兵所換羅賓加入)。好不容易通過了草原，三人來到了另一大鎮多古(トンクウ)，第一眼看見的，竟就是父親大人！可是當他看見我們時，竟急急腳便走了，這時只好四周查看。

從鎮上的人口中知道鎮上兩大勢力「龍商會」(ドラゴン商會)和「虎百貨」(タイガーデパート)正鬥得火熱，而其餘商舖間的競爭亦十分激烈，亦知道附近有個不思議洞窟(あやかしの洞窟)可通往別處。在鎮中央其中一間小屋內又遇到另一名調查隊員，再次使用翼之鱗便可助他返回王城。而在鎮上亦有一間「蓋印屋」(スタビン屋)，和老闆對話便可取得一本蓋印手冊，利用它便可在世界各地的城鎮或迷宮中收集蓋印了。另外，在一船屋中遇上另外兩名傭兵密西亞(ミーシヤ)和尼柏路特(ネパルド)，原來他們想加入傭兵所和勇者一起找尋強敵。



■又找到另一名調查隊員。

■在這裡可取得蓋印手冊。



■終於在旅館處找到父親。

最後，比杜羅終於在旅館處找到父王，告知大家也是等待著他，亦是非常擔心，這樣子國王便答應和比杜羅一起回國。國王提議先休息一天，可是第二天醒來，在床邊看見的便是一封國王留下的信，他説把國民救出水深火熱中是他的義務，不想把比杜羅捲進其中，更著比杜羅要照顧母后……。

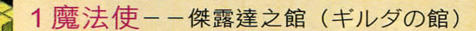
■可是轉眼間又再次不辭而別。

～待續～

尋人事件簿

迷失的調查隊員

比杜羅的冒險除了以尋回父親為中心外，大家還記得遊戲開始時，波洛古羅斯王國初到異世界後出外探索的探險隊嗎？把散失了的他們尋回便是王子的責任！在穿梭各個城鎮時遇上他們的話，便可使用「龍之翼」把他們一瞬間送回王城，這樣子回到王城便可再見他們了。另一方面，到今期攻略為止共可找得3名調查隊員，你們找到嗎？



2士兵——新惡鬼魔王城（新ガミガミ魔王城）



3士兵——多古（トンクウ）

第4名同伴？

只要大家玩到哥洛莫古鎮（コロモック），完成金字塔事後，回到鎮上便可增加一名同伴加入隊伍之內。而這名同伴並不是指傭兵，而是一些持有特殊技能，樣子平平的人（人……？）。這個稱為「第4名同伴」的人共有10人，除了不能給他們任何裝備外，於戰鬥時他們亦有可能因為戰況不利而逃走，可是帶著他們一起冒險，使其Level Up後總有一定好處。到哥洛莫古鎮為止，可取得的有8人。



名稱	所在地	HP	TP	攻	防	魔防	運	早	特技	位置
多莫 - トモ（小貓）	波洛古羅斯城	53	0	15	82	33	72	64	沒有	食料倉庫
瑪魯哥 - マルコ（小孩）	波洛古羅斯城下鎮	60	5	19	46	11	96	90	沒有	傭兵所旁小屋
尼路 - ネル（小狗）	波洛古羅斯城下鎮	60	9	28	82	28	87	46	沒有	右下角屋外
依米露達 - イメルダ（洗衣婦人）	達傑尼村	93	11	24	107	12	66	29	講價（購物時可節省一些金錢）	在小河旁
珍妮 - ジニー（舞蹈家）	多古	105	10	27	69	25	82	65	己方全員HP回復	酒場下的更衣室
美美 - ミミ（白貓）	多古	53	1	15	82	33	72	64	使比杜羅從戰鬥不能中復活	遇到調查隊員的房間。
羅斯 - ノース（男子）	哥洛莫古鎮	98	11	34	111	11	70	29	己方全員HP回復	宿屋內
依母茲 - イムジー（加芝哥芝族人）	哥洛莫古鎮	110	10	28	111	13	64	29	道具的鑑定、買賣	加芝哥芝族雜貨店。

傭兵名冊1～9

到哥洛莫古鎮為止，比杜羅共遇上9名傭兵，他們的資料如下：

泰臣（ダイソン）LV5
地點：達傑尼村

HP	56
MP	8
TP	35
攻擊	25
防禦	23
魔力	13
魔防	18
運	10
速度	7
移動	6

美露（メル）LV6
地點：迷之森林出口

HP	45
MP	57
TP	12
攻擊	22
防禦	22
魔力	69
魔防	51
運	24
速度	29
移動	6

羅賓（ロビン）LV9
地點：新惡鬼魔王城

HP	70
MP	25
TP	31
攻擊	33
防禦	33
魔力	22
魔防	34
運	20
速度	76
移動	7

多古馬（ドクマ）LV11
地點：多古

HP	75
MP	86
TP	17
攻擊	28
防禦	33
魔力	111
魔防	79
運	46
速度	55
移動	6

尼柏路特（レパルド）LV11
地點：多古

HP	81
MP	45
TP	43
攻擊	43
防禦	37
魔力	76
魔防	64
運	13
速度	51
移動	6

密西亞（ミーシャ）LV11
地點：多古

HP	98
MP	8
TP	60
攻擊	41
防禦	41
魔力	20
魔防	31
運	30
速度	69
移動	6

薩巴（ジッパ）LV16
地點：哥洛莫古鎮

HP	267
MP	8
TP	85
攻擊	80
防禦	44
魔力	12
魔防	30
運	8
速度	8
移動	5

古路特（クルト）LV21
地點：哥洛莫古鎮

HP	133
MP	119
TP	27
攻擊	50
防禦	51
魔力	167
魔防	159
運	75
速度	95
移動	6

美路特（ミルト）LV21
地點：哥洛莫古鎮

HP	133
MP	119
TP	27
攻擊	50
防禦	53
魔力	167
魔防	159
運	80
速度	115
移動	6

～現時的 ITEM LIST～

武器

分類	名稱	價錢	攻擊力	備註
劍	へいしのけん	50	6	波洛古羅斯城御用之物。
	どうのけん	70	8	容易使用，較重。
	りゅうのけん	／	10	炎屬性＋15，帶著不思議光芒的劍。
	ライトブロンズソード	200	14	強而輕量的劍。
	おっとりがたな	50	15	長旅程適用的刀。
	てつのけん	390	20	鐵劍一把，沒甚特別。
	ロングソード	510	24	長劍，威力高。
	はがねのけん	650	27	純度高的鐵劍。
	ライトシルバーソード	880	35	輕量化的銀劍。
	どうぞくのたんとう	800	35	盜賊使用的劍，刃短但命中率高。
	ようへいのつるぎ	900	36	容易使用，傭兵用的劍。
	ねむりのけん	1140	40	中劍的對手會進入睡眠狀態。
	もうこのけん	／	40	虎形劍柄，非賣品。
	つわもののつるぎ	1400	44	為大隻老而設的劍。
	ポイズンソード	1650	47	中劍的對手會中毒。
	スタナーソード	2100	52	中劍的對手會進入麻痺狀態。
	ちからのつるぎ	／	60	會回復持劍者的 HP。
斧	はこぼれしたおの	70	8	不大鋒利的斧。
	きこりのおの	190	15	普通斧頭，容易使用。
	コンパクトアックス	340	20	柄短，刃亦鋒利。
	どうのおの	510	24	攻擊力頗高的斧頭。
	てつのおの	670	29	由鐵做的斧，攻擊力亦高。
	はがねのおの	980	40	由名師所做的斧。
	バトルアックス	1800	50	可給與敵人致命的攻擊力，有強大的刀刃。
鎚	カッパーハンマー	／	45	由高純度金屬所做，雖重但攻擊力高。
	いかりのこつち	／	50	闇屬性＋25，邪惡之鎚。
杖	かしのつえ	／	9	最基本的杖，魔法師用。
	としよりのつえ	／	15	由老木製造，經過加工的杖。
	まどしのつえ	210	15	裝備後會增加魔力的魔法杖。
	メイス	310	21	由有魔力的水晶所做，價格較高。
	まもののつえ	／	21	回復魔物體力之杖。
	まふうじのつえ	490	27	可封著敵人特技的杖。
	モーニングスター	650	34	先端由鐵所做的杖。
	ふたごのつえ	／	35	古路特、美路特專用的杖。
槍	きのやり	／	7	普通槍一把。
	へいしのやり	／	15	較重但有一定攻擊力，波洛古羅斯城御用之槍。
	てつのやり	／	20	沒甚特別的槍。
	はがねのやり	／	35	由剛鐵製成，攻擊力高的槍。
	ジャベリン	／	41	容易使用的槍。
	トライデント	2000	50	由鯨魚骨製成的三叉槍。
弓	かりゅうどのゆみ	170	16	獵人用的弓。
	ショートボウ	300	22	普通的弓。
	ロングボウ	480	24	較大的弓，攻擊力亦高。
	はがねのゆみ	530	27	弓身由鐵製成，較重。
	ボロンズボウ	750	33	弓身由銅製成，重量適中。
	どうぞくのゆみ	1300	39	盜賊好用的弓，弓身較小易於攜帶。
	ようせいのゆみ	／	42	有不思議力量的弓，拉動時不需太用力。
	こおりのゆみ	／	51	冰屬性＋20，附加冰的攻擊。
	コンパクトボウ	／	53	弓身小，攻擊力高。
	さみだれのゆみ	／	55	容易使用，箭的射出速度亦高。
手套	ロクブテ	／	30	一次會發出6拳的攻擊。
	ナックルボマー	750	35	拳套上附有鐵片，有著一定攻擊力。
	ポイズンアーム	／	50	中拳的敵人會中毒。

防具

分類	名稱	價錢	防禦力	備註
服	ぬののふく	50	5	村人愛用之服。
	ピエトロのふく	／	7	風屬性＋10，比杜羅專用之服。
	かわのローブ	／	10	由小動物的皮所做。
	なめしがわのよろい	260	12	輕巧的衣服。
	ひつじのかわ	／	15	由羊皮製成之服。
	みかわしかたびら	390	15	對攻擊有著一定防禦力。
	ひかるふく	310	15	會發光的衣服。
	かりゅうどのふく	／	16	獵人愛穿的衣服。
	としよりローブ	／	19	戰士型的傭兵不能裝備。
	パジャマ	510	20	就是睡相怎難看亦不會亂。
	じごくのドレス	／	20	咒屬性＋30，對「運」有影響。
	タイガーメイル	600	22	由虎皮製成之服。
	マジックプロテクター	620	22	對魔法攻擊有著一定防禦力。
	どうのよろい	／	26	既輕便亦有其防禦力。
	きぬのローブ	890	27	由絲製成的斗篷。
	くさりかたびら	930	28	防禦力高。
	サイケデリックドレス	／	30	魔力較強的裙，女性專用。
	エプロン	980	30	有可愛圖案的短裙，女性專用。
	てつのよろい	／	32	雖重，但有著一定防禦力。
	あやかしのローブ	1000	40	由貝殼縫製的斗篷，防禦力高。
盾	ちいさなたて	120	5	小孩用的木盾。
	かわのたて	170	8	由動物皮做的盾。
	かしのたて	180	9	輕巧的盾，防禦力不高。
	へいしのたて	270	12	兵士用的盾。
	ようへいのたて	／	13	減低受到的損傷，(除比杜羅外)全傭兵皆可使用。
	どうぞくのたて	370	15	重視防禦和輕量化的盾。
	てつのたて	390	16	雖重但防禦力高。
	かめのこうら	／	19	由長壽龜的殼製成。
	はがねのたて	600	20	又大又重的盾。
	ふたごのたて	／	20	只有孖生才可使用。
	まどしのたて	550	20	愛用魔法的人使用。
	ふみんのたて	／	22	對睡眠魔法有著一定適應力的盾。
護身符	どうちゅうあんぜん	260	1	令人安心的護身符
	りゅうのおまもり	500	2	炎、回、補各屬性＋30，防禦力上昇。
	ほのおのおまもり	3500	2	炎屬性＋70。
	こおりのおまもり	3500	2	冰屬性＋70。
	かぜのおまもり	3500	2	風屬性＋70。
	かみなりのおまもり	3500	2	雷屬性＋70。
	てんしのおまもり	20000	3	除不得意以外，全屬性＋70。
	こんじょうのおふだ	400	1	可增加閃避敵人的確率。
項鍊	けんしんのネックレス	／	1	魔力30、防禦力15（女性專用）

藥物

名稱	價格	備註
いやしのは	8	一人 HP 27~33 回復。
いやしのえだ	15	一人 HP 85~95 回復。
いやしのかじつ	50	一人 HP 180~220 回復。
げんきにあめ	40	全員 HP 一律 50 回復。
くさったかじつ	5	一人 HP 10~100 回復。
めぐみのあめ	80	全員 HP 一律 100 回復。
すくいのあめ	150	全員 HP 一律 200 回復。
ばんのうやく	10	一人死亡以外狀態異常回復。
ありがたいみず	400	一人 MP 48~52 回復。
せいなるみず	800	一人 MP 98~102 回復。
りゅうのなみだ	1500	一人死亡與異常、HP、MP、TP 999 回復。
りゅうのたましい	4500	全員死亡與異常、HP、MP、TP 999 回復。
ガミガミドリンクG	44	一人死亡與異常解除，HP、MP、TP 1回復。
TP かいふくざい	150	一人 TP 999 回復。
エネルギーパック	150	機械人的 HP 、 TP 250 回復。
トランキライザー	200	一人·ミ·ミ·ミ·ミ降至 0
いのちのしずく	500	一人 MAX HP 1~3 上升。
まりょくのしずく	500	一人 MAX MP 2~4 上升。
ちからのしずく	500	一人的基礎攻擊力 1 上升。
まもりのしずく	500	一人的基礎防禦力 1 上升。
すばやしのしずく	500	一人的基礎速度 1 上升。
まほうのしずく	500	一人的基礎魔防力 1、基礎魔力 2 上升。
すごいいのちのしずく	／	一人的 MAX HP 15~18 上升。
ほのおのたね	300	一人的炎得意度 27~45 上升。
かぜのたね	300	一人的風得意度 27~45 上升。
かみなりのたね	300	一人的雷得意度 27~45 上升。
やみのたね	300	一人的闇得意度 27~45 上升。
せいなるたね	300	一人的聖得意度 27~45 上升。
だいちのたね	300	一人的地得意度 27~45 上升。
のろいのたね	300	一人的呪得意度 27~45 上升。
けんしんのたね	300	一人的回復得意度 27~45 上升。

～魔法與必殺技 LIST～

魔法

名稱	價格	屬性	使用MP	攻擊力	備註
ファイヤーボール	400	炎	3	25	敵一體火球攻擊。
ファイヤーウォール	800	炎	5	25	向所有敵人作出火牆攻擊。
メテオボム	／	炎	6	52	敵一體隕石攻擊。
フレイムバースト	／	炎	9	61	使用者自身著火，走近敵人時有攻擊力。
フレイムフィールド	／	炎	11	90	使指令的場所著火。
アイシングブルー	400	冰	3	25	敵一體結冰。
クールブルー	／	冰	5	25	敵全體冷氣攻擊。
スノーマン	／	冰	6	25	向敵一體作雪人攻擊。
ウインドシュート	400	風	3	25	向敵一體作出風攻擊。
ガスト	／	風	5	25	敵全體受到風攻擊。
ライトニング	400	雷	3	25	敵一體受到小雷攻擊。
ディスチャージ	／	雷	5	25	向敵全體真空放電。
イオン	／	雷	6	52	敵一體強力放電。
クロスサンダー	／	雷	8	61	使用者向水平方向發出電力。
ディムボール	400	闇	3	25	向敵一體投出暗黑球。
ディムプラズマ	／	闇	5	25	敵全體受到暗黑球攻擊。
ダークシング	／	闇	6	52	敵一體受到暗黑球包圍，會加有混亂效果。
セイントショック	400	聖	3	25	敵一體受到聖光攻擊。
セイントストーン	／	聖	5	25	向敵全體發出祝福之光。
エンジェルアーク	／	聖	8	52	使用者向水平四方向發出聖光。
セイントアーク	／	聖	8	70	攻擊配合狀態異常。
フォーリンロック	400	地	3	30	敵一體頭上落石。
クラッシュプレート	／	地	5	50	指定範圍地基變動，一定範圍敵人會受到攻擊。
ヒールウォーター	500	回	3	25	同伴一人 HP 回復 25 。
キュアウォーター	／	回	1	0	同伴一人／全員死亡以外狀態回復。
フェニックス	／	回	30	0	同伴一人死亡和狀態異常回復，HP、MP、TP 全滿。
アタックレイズ	1800	補	9	110	增加同伴的攻擊力。
ディフェンスレイズ	／	補	9	110	己方全員的防禦力上升。
マジックレイズ	／	補	9	110	己方全員防禦力、魔法與魔法防禦力上升。
アシスタンス	／	補	17	110	自己以外，同伴的攻擊力、魔力、魔法防禦力上升。
ダウンアタック	／	補	4	90	敵一體攻擊力和速度下降。
ダウンディフェンス	／	補	4	90	敵一體防禦力下降。
ダウンマジック	／	補	4	90	敵一體魔法與魔法防禦力下降。
ビースリープ	1100	補	4	3	敵一體指定回合內睡眠。
ビーサイレンス	／	補	4	0	敵一體指定回合內沈默。
ホーリーライト	400	補	1	400	迷宮內的能見度增至最大。
ホーリーマップ	／	補	5	0	比杜羅的移動會在地圖上表示。
マジカルロード	／	補	10	200	敵人的搜索能力指定時間下降。
リターン	／	補	16	0	瞬間回到迷宮入口。

必殺技

技名	價格	必要TP	成功率	武器	備註
かぜのやいば	／	10	100	／	比杜羅專用技。
ひしょうかぶとわり	2200	9	100	劍／斧／鎚	敵一體一刀兩斷。
パワースラッシュ	2600	9	100	劍／斧	敵一體斬擊。
じゅうもんじきり	2200	7	100	劍／斧	敵一體十字斬。
ひてんざん	3000	13	100	劍	對空有效。
だいせんぷう	1500	13	100	劍／斧／鎚／茅	向四周的敵人攻擊。
グランドクラッシュ	1900	9	100	斧／鎚	地震的衝擊使四周的敵人受傷。
トールハンマー	3100	9	100	／	攻擊中帶有麻痺效果。
みだれうち	1800	8	100	弓	指定範圍內的敵人受到箭攻擊。
ねらいうち	3600	16	100	弓	敵一體受到強力的箭攻擊。
ラピッドジャベリン	2800	8	100	劍	密西亞專用技（敵一體）。
ドリルジャベリン	4000	11	100	槍	槍尖回轉攻擊敵人。
てんしょうけん	3000	10	80	手套	於上空發出能量球攻擊。
きあいため	1000	4	100	／	次回合攻擊會增加 1.5 倍。
ダイソンボンバー	3500	16	100	／	太臣專用技。
ダイソンウエーブ	5000	10	100	劍／斧	太臣專用技。





製造商：Sony Computer Entertainment America
發售日：發售中
1P／ACT／MEM／1 BLOCK／ANALOG對應

文：天草四郎 時貞

AN ACTION HERO WITH A DIFFERENCE. He's dead

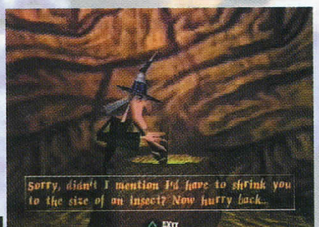
MEDI EVIL 極度解謎的動作遊戲（完結篇）

STAGE 9 ——螞蟻洞穴（THE ANT CAVES）



當打倒了南瓜魔鬼之後，就可以回到於稻草人之田附近的迷惑大地（THE ENCHANTED EARTH）。

在行了不久，分別有左及右的路可以行，大家先走到最左方，可以看見一個女巫用的大葯煲，在這裏使用女巫之法寶（WITCH TALISMAN）的話，森林女巫（WITCH OF THE FOREST）就會出現，她說她需要七塊琥珀，不過這一些琥珀是藏於螞蟻巢穴之中，若果丹尼能夠成功取得七塊琥珀，她就會送一份很特別的禮物給他，在接受（YES）這一份差事後，森林女巫就會將丹尼縮小，讓他可以進入螞蟻巢穴之中。





進入了螞蟻洞穴後，大家先靠右方走，可以找到一個大網，擊破它後可以找到一隻小精靈，而他説他的其他同伴都被蟻后囚禁着，若果能夠將他們一一釋放，就可以得到一些難得的獎賞；在這處取得了一箱金錢之後，大家可以走向另一條通道。在另一條通道中，可以取得木棍（CLUB）；至於一接近了魔法通道，小精靈會開啟這處，讓你進入螞蟻洞穴，而且他還會讓一些螢火蟲跟着你，讓你可以在黑暗的洞穴中看得見東西。



大家在這裏的任務除了要尋找七塊琥珀之外，還要釋放六隻精靈。琥珀除了可以正常取得之外，大家有時可以在擊倒敵人後取得；至於那一些精靈，大家只要在看見牆邊有一塊淺藍色屏障後，走近將屏障擊毀，這就可以救回一隻精靈了，由於這一處九曲十三彎，所以筆者不可以在言語上説明，不過筆者給大家一個提示，當一看見有一個大網，旁邊左方有一個奇形怪狀的雕像，右方有一本書的話，這就是打蟻后的地方了，所以大家在未完全取得了琥珀及釋放了精靈之前，就千萬不要進入這一個大網了。



當一切都全部完成了之後，就可以進入那一個大網內找蟻后。在戰鬥時不是隨時隨地都可以攻擊她，一定要待她將身體伸直，露出肚子的時候，才可以攻擊她，所以在平



時大家只需要主力殺死會不斷出現的兩隻小螞蟻及避開蟻后的攻擊，



在蟻后將身體伸直時，便立即使用長弓攻擊；當戰勝了蟻后，出口就會出現。

森林女巫取得了琥珀，便會履行諾言，將雞鎚(CHICKEN DRUMSTICK)送給你；至於小精靈，他則會讓你去英雄大堂取寶物。

STAGE 9的英雄大堂（HALL OF HEROES）



再次來到英雄大堂(HALL OF HEROES)，走上二樓，尋找二樓左方第一位英雄——戰鬥的女皇(WARRIOR QUEEN)，她會情深地給你攻擊力極高的矛(SPEAR)，之後就可以離開英雄大堂。

STAGE 10——睡眠村莊（THE SLEEPING VILLAGE）

進入了十分怪異的睡眠村莊(THE SLEEPING VILLAGE)，進去不久會有奇形怪狀的雕像告訴你不可以傷害任何無辜的村民，因為他們全都只是給迷惑了而矣，所以大家都可以發覺，在一開始時聖杯達成率會有59%，若你殺了任何一名村民，這59%就會倒扣。

靠着左方走，可以找到一間教堂，內裏有綠色氣體可以作出回復；而右方有一個馬蹄鐵標記的，就是鍊鐵的地方，大家可以在擊毀匠一些木桶後取得兩袋金錢及銀盾(SILVER SHIELD)，在取得了這一些道具後大家可以先離開。

右方的水池地帶，有一度開啟不到的鐵門，而且在水池旁邊有一個能量小瓶(ENERGY VIAL)及一袋金錢。回到教堂左方的小巷處，可以找到一間有婦人守着的屋子，內裏可以取得月之古文(MOON RUNE)。在離開了婦人的屋子後，左方會有一間屋子的門自動打開，進入後會看見三個木桶，最接近門口的木桶，藏有一袋金錢，另外，只要將其中一個木桶推向火炬下的木箱上面，就可以開啟鐵閘內的地下通道，然後大家走向鐵閘旁，就可以利用月之古文進入鐵閘內，走進地道之中。在地道內有許多木桶，擊毀它們可以取得兩袋金錢，至於寶箱中就藏有木棍(CLUB)。走進右方的入口中，會有另一度鐵閘，不過大家暫且不用理會，走上朝上方的樓梯，在這裏的右方會有一個鐵牢，大家小心避過村民擊毀木桶，就可以取得地之古文(EARTH RUNE)，然後大家可以回到下層，倚靠地之古文進入第二度鐵閘，取得能量小瓶(ENERGY VIAL)，擊毀木桶後，亦可以取得兩袋金錢，另外，大家可以發現一個手扳掣，攻擊它一下後，樓上的石柱就會降下，回到樓上的書本旁，就可以取得地皇之半身像(LANDLORD'S BUST)。當一走出門口，守衛兵便會出現，若一遇上他們，記得將他們一一殺清啊！

在左方近海的樓梯走下去，找到了一個手扳掣，攻擊它一下，村莊中間的噴水池，就會掉下一個古文，大家在上回樓梯後，左方可以找到一個作出補給的奇形怪狀雕像；走到噴水池旁取得了混沌之古文(CHAOS RUNE)後，便可以進入噴水池旁的其中一間屋子內。這一間屋內藏滿了書本，不過大家只需要擊毀中間的書架，進入裏面取得十字架鑄(CRUCIFIX CAST)及一袋金錢。在屋外的右方巷子中，可以取得能量小瓶(ENERGY VIAL)。

回到鍊鐵的屋子中，在中間的鍊鐵爐處使用十字架鑄，然後再使用地皇之半身像，之後，你要跳上鍊鐵爐左方的風琴上，只要不停地跳(每一下要踏至最低點)，就可以取得十字架(CRUCIFIX)。取得了十字架後，就可以走進教堂，在教堂牆壁中央的十字架印記處使用十字架，就可以取得夾萬鎖匙(SAFE KEY)，而且在水池地帶的鐵門亦會開啟了，於是大家可以回到水池地帶，進入鐵門內。

當進入了鐵門後，可以走到另一個地方，在過處可以看見一些一札札的草，借助它們跳上屋頂，可以找到一個煙囱，跳入去後可以找到另一個手扳掣，攻擊它一下之後，就可以開啟出口的鐵閘，取得了檯上的兩袋金錢後，左方會有一個夾萬，在夾萬前方便用夾萬鎖匙，就可以取得影之膺象(SHADOW ARTEFACT)。離開了這一間大屋後，可以在附近找到一度破牆，在破牆後可以取得能量小瓶(ENERGY VIAL)及一箱金錢，而且這裏還有聖杯(CHALICE)，不過大家應該還未可以取得呢！走到另一度鐵閘，就可以回到噴水池旁。進入了出口的鐵閘，會有四名守衛兵，擊倒了他們後，大家記得回去取聖杯，才走向出口啊！

STAGE 10的英雄大堂（HALL OF HEROES）



再次來到英雄大堂(HALL OF HEROES)，走上二樓，尋找二樓左方第二位英雄——偉大的史頓格(STURNGUARD THE MIGHTY)，他在説罷一大堆科學理論後，送你防禦力極高的金盾(GOLD SHIELD)，之後就可以離開英雄大堂。

STAGE 11——避難所庭園（THE ASYLUM GROUNDS）



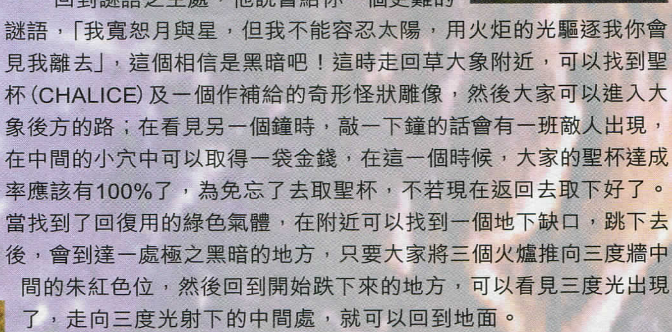
在睡眠村莊的右上方，有一處叫避難所庭園的地方，這裏十分像是一個大迷宮。一進入了裏面，行了一會可以到達一個十字路口，在十字路口處會有一條草龍，打倒牠後，大家先進入右方的路口。



在右方的路口，可以找到謎語之主——綠之積（JACK OF GREEN），他會給你第一個謎語，「在夜晚他會在沒有人請來時出現，於日間他會在沒有人偷走後消失。」，是星星吧！於是大家便要在四處尋找五顆草星星，將它們擊毀。在這一版的入口處有一顆，而十字路口上方的路有第二顆，然後大家可以進入十字路口的左方通道；大家首先靠右方的路走，可以找到第三顆草星星，之後大家可以折返左方未行的路，在盡頭處可以找到一處有紅色地板記號的地方，在這裏可以找到第四顆草星星；然後回到之前那一個有鐘的大廣場中，找到最後一顆，若你敲一下那一個鐘的話，還會有敵人出現，大家可以在左右兩方的小穴中，取得兩袋金錢。當將五顆草星星擊毀，就可以回到謎語之主處。

謎語之主給你的第二個謎題，就是「我為笑聲而活，我為人群而活，沒有了這些東西我甚麼都沒有。」是小丑！於是大家再次進入十字路口左方的路，走回紅色地板附近的地方，可以找到一度之前沒有開的門，進入這一度門，可以在寶箱中取得銀盾（SILVER SHIELD）；沿着這一條路一直走，可以到達一處有五個哭樣子的牌看着一個草小丑的地方，這一些牌分別在左、左上、上、右上及右方，這時大家只要順着這一個次序「左、左上、上、右上、右、左、左上、右上、右、上」來攻擊這一些牌，就可以令草小丑大笑了；之後，大家便再次回到謎語之主處問下一個謎題。

下一個謎題，就是「外表似樹，皮膚似海，我是一隻大野獸，但害蟲還會嚇怕我！」是大象吧？！於是大家再一次進入十字路口左方的通道，在紅色地板附近的地方，可以找到另一門新開啟的門，一直走進去，會有一隻草八爪魚守着一度門口，當用十字弓殺了它後，在內裏可以取得混沌之古文（CHAOS RUNE）；取得後回到入口附近的閘口，在內裏取得了一袋金錢後，會發現有一隻老鼠跟着你，之後大家可以走向十字路口上方的路，這一個時候會出現了許多貓，大家要小心避過貓兒，免得老鼠被嚇跑，當進入了有小穴的地方，大家可以在第二個小穴中取得一袋金錢，然後大家一直走到草大象處，這時大象就會很害怕地大叫，之後，後方就會出現一條新通道。



回到謎語之主處，他說會給你一個更難的謎語，「我寬恕月與星，但我不能容忍太陽，用火炬的光驅逐我你會見我離去」，這個相信是黑暗吧！這時走回草大象附近，可以找到聖杯（CHALICE）及一個作補給的奇形怪狀雕像，然後大家可以進入大象後方的路；在看見另一個鐘時，敲一下鐘的話會有一班敵人出現，在中間的小穴中可以取得一袋金錢，在這一個時候，大家的聖杯達成率應該有100%了，為免忘了去取聖杯，不若現在返回去取下好了。當找到了回復用的綠色氣體，在附近可以找到一個地下缺口，跳下去後，會到達一處極之黑暗的地方，只要大家將三個火爐推向三度牆中間的朱紅色位，然後回到開始跌下來的地方，可以看見三度光出現了，走向三度光射下的中間處，就可以回到地面。

當再一次回到謎宮之主處，他會惱羞成怒，叫你自己找出口，於是丹尼唯有走回大象後方的路看看，在那裏找到一條新的通道，而且還有一隻草怪物守着門口；走進去後，可以看見這裏會有兩枝能量小瓶（ENERGY VIAL），而且還有一個大棋盤，棋盤上有四格顏色及四只會動的棋子，只要大家將它們一下一下地攻擊，迫它走上屬於自己的顏色就可以，不過其中綠色的象，因為它只可以斜行，所以大家攻擊它時記得要打斜攻擊啊！當四只棋就位，棋盤中間就會出現一個落穴，這就是這一版的出口了。





STAGE 11的英雄大堂（HALL OF HEROES）



再次來到英雄大堂（HALL OF HEROES），走上二樓，可以分別選擇兩位英雄，但筆者還是選了右方第二位英雄獵頭屠夫——畢蒙拿夫（BLOODMONATH SKULL CLEAVER），他會送你一把攻擊距離極遠的斧頭（AXE），之後就可以離開英雄大堂。

STAGE 12——進入避難所（INSIDE THE ASYLUM）



在進入了這一個避難所後，大家會發覺要不停地殺怪物，這一版就是這樣的了。首先第一個區域中，左、上、右分別有三個閘口，而且會不停出現喪屍，大家使用的武器，還是用鎚子比較好，因為每當一被圍攻，就可以用強化攻擊解圍；當將牠們打倒，就可以跳進落穴中。第二個區域當中同樣是有很多喪屍出現，不過這處會有兩個砲台放出導向砲彈，大家要一邊走、一邊殺喪屍，這就可以減低所受的傷害了；當完成後，便走進左方的門中。第三個區域中，首先會有許多蝙蝠，然後再出現喪屍，大家要不停倚靠鎚子的爆風來攻擊牠們，當戰鬥了一會，上方會出現一枝能量小瓶（ENERGY VIAL）；再戰鬥了一會，一些跑得很快的喪屍會出現，大家此時同樣邊跑邊用爆風攻擊，不一會就會出現三袋金錢、銀



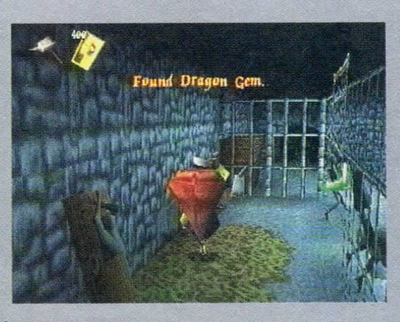


盾(SILVER SHIELD)及一箱金錢，大家亦可以跳下落穴。至於第四個區域是一處長長的繞廊，用小劍殺了那一些死纏爛打的鬼魂後，就會有兩枝能量小瓶(ENERGY



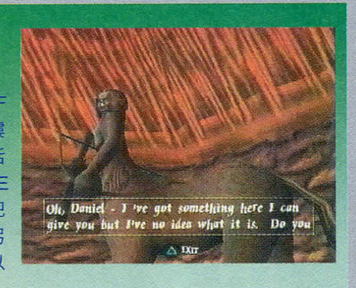
VIAL)及一袋金錢出現，大家還可以找到一個作補給的奇形怪狀雕像；在戰勝了第二輪攻勢，就可以進入大門中。於最後一個區域當中，場中會有一條岩漿河，而且除了會有各種怪物出現外，還會有砲台向你攻擊，不過大家可以利用右方的骷髏寶箱來助你殺掉不少敵人；當勝利之後，就可以進入右方的門內。

在這裏再沒有敵人出現了，大家可以在這裏取得聖杯(CHALICE)，兩袋金錢及大地之古文(EARTH RUNE)，利用大地之古文進入囚牢內，可以取得第二粒龍之寶石(DRAGON GEM)。



STAGE 12的英雄大堂(HALL OF HEROES)

回到了英雄大堂(HALL OF HEROES)時，走上二樓，再次尋找二樓中央的英雄——最後的人馬皇子李芬漢活斯(RAVENHOOVES,LAST PRINCE OF THE CENTAURS)，他會給你一把攻擊距離極遠而且攻擊力極高的火焰長弓(FLAMING LONGBOW)，之後就可以離開英雄大堂。



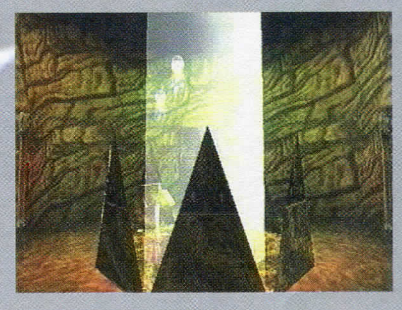
STAGE 13——迷惑大地(THE ENCHANTED EARTH)



再一次回到迷惑大地(THE ENCHANTED EARTH)，走向左方女巫用的葯煲附近，可以找到一個水氹，水氹的左方通道會有魔法守護着；而前方的大樹旁則有一袋金錢；至於右方的通道，可以找到一個樹頂吊台，不過大家先別急着走上去，因為後面有回復用的綠色氣體，而在大樹的後方，還有兩箱金錢。走上吊台，可以到達樹頂處，沿着跳級走上樹的最頂部，可以看見三隻蛋，將三隻蛋推向側邊的低位，蛋就會破裂，大家可以取得一箱金錢、銅盾(COPPER SHIELD)及地之古文(EARTH RUNE)，不過由於這裏有龍鳥守護着，所以大家可以用盾抵擋着他的攻擊。

回到葯煲處對着的那一條通道，那處會有一扇木門，借助地之古文通過木門，可以找到一袋金錢及一扇貓頭鷹樣子的門，在木門前使用影之膺象(SHADOW ARTEFACT)，就可以進入一處隱閉的地方。在這裏的地下會有四個封印，分別是火、土(樹形)、水(水波紋)、風(圓圈紋)四個，由於這一處是RANDOM過關，所以大家只好靠一下運氣去嘗試過關了，不過筆者試過的兩種方法，分別是「火、風、水、土」及「風、水、土、火」；當成功了的話，大家可以看見聖杯(CHALICE)及影之法寶(SHADOW TALISMAN)，由於聖杯達成率未夠，所以在取得了影之法寶後就可以進入另一條通道，在取得一枝能量小瓶(ENERGY VIAL)後，可以在盡頭的光印處離開這裏。

在回到地面時，會發現到了這一版的出口處，不過大家還是未能過版的，所以從另一條路走去，大家會發現可以回到起點的不遠處，此時回到入口處的地方，可以看見之前有鐵閘的地方，那一度鐵閘消失了，在這裏可以找到補給的奇形怪狀雕像；回到原路返回水氹附近，亦可以在之前有鐵閘的地方取得一箱金錢，之後在水氹左方的通道入口處，在旁邊的石柱使用影之法寶，這樣，魔法的防衛就會消失。



跳到中間的昇降台中，可以取得星之古文(STAR RUNE)，就在這一個時候，昇降台就會往上昇，而且還會出現兩隻大蝙蝠，大家在這一個時候使用火焰長弓攻擊牠們，就可以令牠們的身體着火，若是用盡了「彈藥」的話，大家可以用矛等投系或弓箭系攻擊對付牠們，不過大家要注意的，就是在戰鬥中，昇降台是會側移的，這時大家一定要小心跌下深淵啊！當戰勝了牠們後，就可以到達頂部，往右方跳上崖中，可以找到兩個綠色氣體作出回復，而且還有三箱金錢可以取得，當看見了兩枝能量小瓶(ENERGY VIAL)，大家就可以跌下中間的洞穴中，回到地面處。



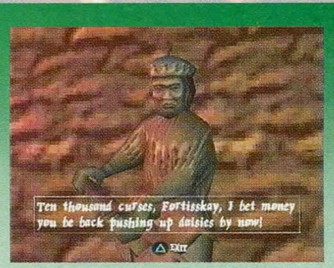
大家由於在這時的聖杯達成率應該到了100%，所以大家記得在四封印處取得聖杯，才好走向出口處呀！

DEVELOPED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE



STAGE 13 的英雄大堂（HALL OF HEROES）

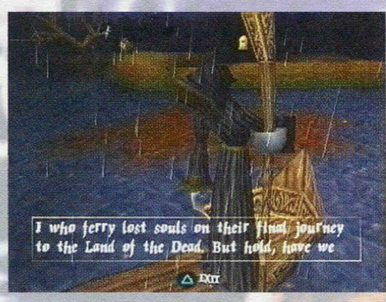
回到了英雄大堂（HALL OF HEROES）時，走上二樓，再次尋找右方第二位英雄獵頭屠夫——畢蒙拿夫（BLOODMONATH SKULL CLEAVER），他會給你三箱金錢，取得後大家可以離開這裏。



STAGE 14——古代死亡的水池（POOLS OF THE ANCIENT DEAD）



由於這一版是充滿窄路及小水池，所以的確十分考玩者的跳躍能力。首先在燈塔的後方可以跳上燈塔，取得能量小瓶（ENERGY VIAL），繼續走的話會發現有左右兩方的路，當大家走向左方的路，可以找到一個亡靈船伕，他需要你尋找八個迷失了的靈魂，若成功了的話，就送你到下一處地方，於是大家可以繼續往右方的路走，行了一會除了有八爪魚的觸鬚攻擊你之外，還會有一些刀槍不入的穿鎧甲敵人，大家只要不停攻擊牠，就可以將牠擊入水中，將其消滅。當找到了補給用的奇形怪狀雕像，大家一定要補充一下弓箭，然後大家可以朝右方的對岸跳過去，接着大家先向右方的地帶走去，可以找到回復用的綠色氣體、混沌之古文（CHAOS RUNE）、能量小瓶（ENERGY VIAL）、一袋金錢、聖杯（CHALICE）及三個靈魂頭盔（SOUL HELMET）；但由於聖杯達成率未夠，所以在最後才回來取吧！





走向左方的地帶，可以取得銀盾（SILVER SHIELD）及三個靈魂頭盔（SOUL HELMET），不過大家要注意的，就是在跳過對岸的時候要小心一點，免得損耗大量能源；另外，在這裏會有一處充滿骷髏寶箱的地區，若一旦擊破了其中一個，就會發生連環爆炸，所以在攻擊敵人時要絕對小心。當到達了一度鐵閘前，就可以借助混沌之古文進入這一帶。



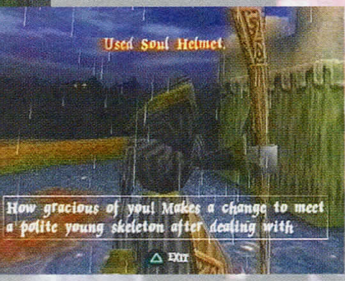


在這裏可以找到第七個靈魂頭盔（SOUL HELMET），然後大家可以看見一處對岸，只要大家放膽跳過去，就可以取得兩箱金錢、兩枝能量小瓶（ENERGY VIAL）及生命瓶（LIFE BOTTLE）。回原路進入長路，跳起避開了後方滾下的陷阱後，可以取得最後一個靈魂頭盔（SOUL HELMET）及兩枝能量小瓶（ENERGY VIAL），之後木門會關掉，大家將敵人全擊倒後，就可以回到起點處。不過大家會發現為何聖杯達成率還未足夠呢？因為在這一個時候，才會出現一些飛起的敵人，只要用弓箭將牠們擊倒，就可以令聖杯達成率達至100%了。





在取得了聖杯後，回到船伕處，在他面前使用靈魂頭盔（SOUL HELMET），他就會帶你到另一處地方。



STAGE 14 的英雄大堂（HALL OF HEROES）

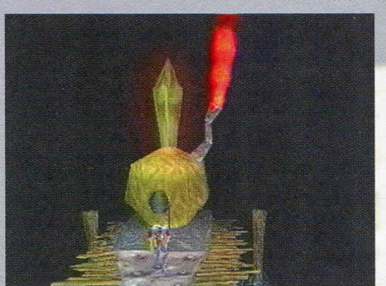
再次來到英雄大堂（HALL OF HEROES），走上二樓右方找第一位英雄——迪史丹法士（DIRK STEADFAST），他會給一把威力極高的魔法劍（MAGIC SWORD），取得後大家可以離開這裏。



STAGE 15 ——湖（THE LAKE）



到達了這一個湖之後，大家請記着一點，就是當遇上了眼睛時，記得要給牠看一眼才將牠們殺掉，否則敵人可能不會出來，聖杯達成率也不能夠有100%。在開始時行了一會，可以在橋上看見十字路口，大家只要攻擊一下連接路口的中央台旁的木桿，就可以令中央台轉動。大家首先進入左方的路，可以在附近找到地之古文(EARTH RUNE)，而且在兩個入口的右方陰暗處，可以找到一袋金錢。進入了入口中，可以取得能量小瓶(ENERGY VIAL)，再進入另一度門，就可以走出外面。在這裏除了是這一版的出口之外，大家還可以找到混沌之古文(CHAOS RUNE)；取得了古文後，就可以往十字路口的右方前進。





當通過了彎彎曲曲的橋樑後，就會有左右兩條路可以選擇，而且大家可以看見中間有一個大旋渦，不過大家可以暫時不理，朝左右兩方的路走去皆可，因為這一處是共通的，只要大家在這裏取得時之古文(TIME RUNE)，然後將它們擺放在三個巨眼前方的怪爪處，就可以令中間的旋渦停止，這時大家只要在利用綠色氣體作回復，就可以跳下靜止了的旋渦中。



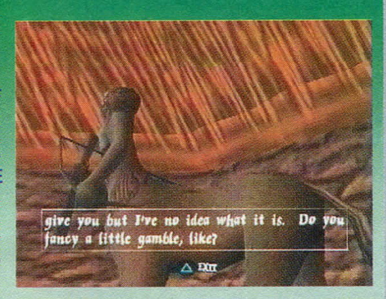
在水中可以取得銀盾(SILVER SHIELD)、三袋金錢及兩枝能量小瓶(ENERGY VIAL)，當走到了盡頭，就會離開水中，看見聖杯(CHALICE)，不過由於聖杯達成率尚未100%，所以大家可以先進入上方的門口。在走出門口處，可以找到一袋金錢及一條橋樑，走過橋樑後，會找到補給用的奇形怪狀雕像；在海旁的兩間破屋中，還可以找到一箱金錢及一個手扳掣，攻擊了手扳掣一下之後，就會開啟一度鐵閘，不過大家先進入此處中央的大廣場，於水池中可取得星之古文(STAR RUNE)，這時大家的聖杯達成率亦應該100%了，大家可以先折返原路，取得聖杯；然後大家可以走向奇形怪狀的雕像望着的那一條路，在取得了一袋金錢後，可以回到十字路口的中央台處。只要再次進入第一次去的通道，就可以到達出口。





STAGE 15的英雄大堂(HALL OF HEROES)

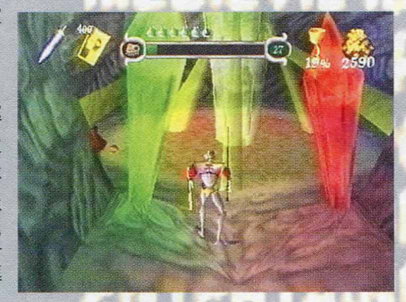
回到了英雄大堂(HALL OF HEROES)時，走上二樓，再次尋找二樓中央的英雄——最後的人馬皇子李芬漢活斯(RAVENHOOVES,LAST PRINCE OF THE CENTAURS)，他會給你一把攻擊距離極遠而且攻擊力比火焰長弓更為高的(MAGIC LONGBOW)，之後就可以離開英雄大堂。



STAGE 16 ——水晶山洞（THE CRYSTAL CAVES）

到達了水晶山洞後，在一開始行了不久，就會看見一群飛着的蝙蝠，大家記得用弓箭系攻擊將牠們擊倒；然後在分叉路處可以先向右方走，因為左方的路是取聖杯(CHALICE)的，所以大家可以先向右方的路走，進入山洞之內。

當一進入了山洞，大家記得用攻擊去擊毀水晶，因為除了會有敵人出現之外，還會有道具取得。在入口處可以取得一袋金錢，然後大家可以先到右方的路走，不久會到達一個十字路口，不過這一個十字路口右方是沒路可去的，所以大家首先進入左方有一顆大水晶轉動的地方，小心避過水晶的光芒，取得一袋金錢及地之古文(EARTH RUNE)，因為若被光芒擊中一下，是會扣三份一行能源的。回到十字路口往前走，可以看見左方有一處懸崖，走上去尋找一下，可以取得銀盾(SILVER SHIELD)及一袋金錢。回到原路繼續走，會到達一處有高高梯級的地方，在這裏可以找到回復用的綠色氣體、一袋金錢及補給用的奇形怪狀雕像。在利用地之古文通過了大閘後，會到達另一處地方。

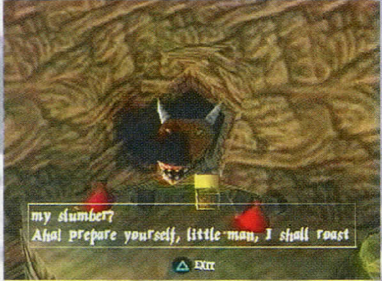


此時大家可以在水泉的旁邊找到一箱金錢，而進入了水泉的洞穴內，會看見有十分多的金錢及能量小瓶(ENERGY VIAL)等寶藏，





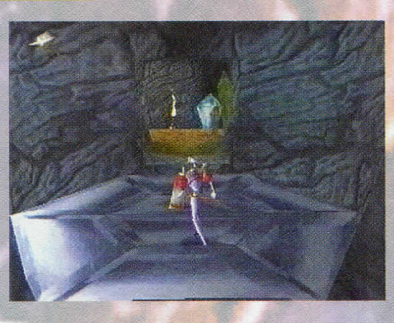
而其中還有星之古文(STAR RUNE)，大家只需向右方放膽跳過去就可；另外，當看見了一個龍頭的印記，大家只需要在它前面使用兩顆龍之寶石(DRAGON GEM)，就可以令一條巨龍甦醒，而且牠還會向你作出攻擊；首先說一說這一個場地，平台一共分別左、上、右上及右四個，而每一個平台都有一些碎石於地上，只要你裝備武器——鎚子，攻擊地上的碎石，另一個平台就會出現落石的狀況，大家就是要以這一個方法來對付巨龍，至於落石的地點法則如下：「攻擊左方碎石，上方平台落石」，「攻擊上方碎石，右上方平台落石」，「攻擊右上方碎石，右方平台落石」，「攻擊右方碎石，左方平台落石」；至於巨龍出現洞口的法則，就是順時計方向出現；當巨龍中了落石，就會立即停止噴火。當巨龍被打得頭暈眼花，牠就會送你一枝龍藥，當裝備了龍藥之後，丹尼就會穿著一身龍裝甲(DRAGON ARMOUR)，除了不怕火系攻擊之外，還可以噴出火焰，威力驚人。







返回原路經過一處圓形而且旁邊有一時消失、一時出現的地板的地方，可以取得兩袋金錢，繼續走的話，會到達一處地板呈半透明水晶狀的地帶，在這裏擊倒敵人及取得一箱金錢之後，就可以跳進地道，回到入口不遠處的十字路口。然後大家走向入口左方的路，行近怪爪處利用星之古文，就可以令一個昇降台昇起，跳過對面時就可以找到出口，不過大家記得在擊倒敵人後，回到起點的地方，取得聖杯後才可離開這版啊！



STAGE 16的英雄大堂 (HALL OF HEROES)

當再次到達英雄大堂(HALL OF HEROES)的時候，在一走上樓梯時，會發現梯間的門打開了，走上前看可以看見一位女神，她會給你威力無比的閃電(LIGHTNING)，不過由於這是她僅有的，所以大家一定不要胡亂使用。

STAGE 17 ——絞刑狹道 (THE GALLOWS GAUNTLET)



於絞刑狹道這裏，開始不久就會有綠色氣體作回復，然後在看見龍像時，在旁邊可以得到一袋金錢，而在不遠處的石柱旁邊，亦有一袋金錢；當再行不久，就會找到一個出口，不過大家千萬不要進入。在這裏可以找到分叉路，不過兩條路是共通的，但筆者提議大家走右方的路；行了一會，可以取得銀盾(SILVER SHIELD)；再行一會，就可以找到一度圓拱形的門，而門是以兩條龍作為標記的，只要你裝備了龍裝甲，就可以通過這裏。



當進入了這一度門，就會有一條金龍從骷髏寶箱中自動出現，而這一條龍的攻擊力極強，大家記得裝備盾來邊行邊擋，當盾壞了的時候，就裝備另一個；大家快速地在這裏取得了一箱金錢後，記得要踏下地上的四個機關，開啟外面的牢門，這就可以回到出面找到一箱金錢、能量小瓶(ENERGY VIAL)、星之古文(STAR RUNE)及補給用的奇形怪狀雕像，不過大家記得在其中的一個牢中踏下另一個機關，開啟封着聖杯的牢門；當利用了星之古文開啟了一度大閘，這處就是出口了，在打倒了敵人後，大家可以回到之前看見聖杯(CHALICE)的地方，取得聖杯，然後就可以過版了。







STAGE 17的英雄大堂 (HALL OF HEROES)

回到了英雄大堂(HALL OF HEROES)時，走上二樓，再次尋找二樓中央的英雄——最後的人馬皇子李芬漢活斯(RAVENHOOVES,LAST PRINCE OF THE CENTAURS)，他會給你一個生命瓶(LIFE BOTTLE)，之後就可以離開英雄大堂。



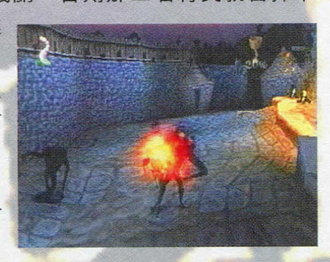
STAGE 18 ——鬧鬼遺跡（THE HAUNTED RUINS）



在鬧鬼遺跡的入口處雖然被封閉了，不過大家只要將那一些雞趕至近城門的那一堆米附近，待雞將米吃得七七八八，城門就會開啟。



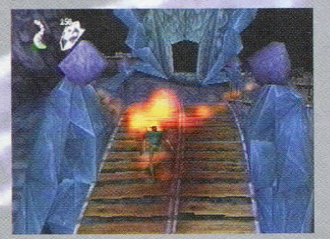
走上了城壁處，大家先靠左方的路走，可以取得混沌之古文(CHAOS RUNE)，然後大家回到右方的路一直走，然後在盡頭處往上跳入城內，這時會看見三隻怪物走向絞刑台處，這時大家要趕快將牠們殺死，不要讓牠們走到絞刑台前的機關，否則那三名村民就會掉下火堆中，慘被燒死，而你的聖杯達成率亦會倒扣；當將敵人消滅後，便利用鎚子不停攻擊村民下方的火堆，讓火堆熄滅，接着只要踏上前方的機關，就可以放走三名村民；在機關的附近可以取得一袋金錢，而且在通道出去可以走到城壁，可以找到能量小瓶(ENERGY VIAL)、



兩袋金錢及聖杯(CHALICE)，不過由於暫時未能取得，所以還是回右方處找找。



當走到一處有砲台的地方，可以看見一條樓梯，樓梯旁有一個補給用的奇形怪狀雕像。走上樓梯，右方有一枝能量小瓶(ENERGY VIAL)



沿着左方一直走，不久亦有一枝能量小瓶(ENERGY VIAL)取得。當通過了一條往下的樓梯，左上方的城壁可以取得另外兩枝能量小瓶(ENERGY VIAL)，而最右方的寶箱中可以取得銀盾(SILVER



SHIELD)；之後大家可以用混沌之古文來進入鐵閘內。

在鐵閘後方的橋，只要穿著龍裝甲，就會不損一點能源來通過；然後大家可以進入皇殿之中。不過





進入皇殿內，於樓級地板處跌落在一個奇怪的地方，在這個地方可以找到兩個洞口。於左方的洞口可以取得異國皇帝之冠冕(KING PEREGRIN'S CROWN)，而在噴火的地方還可以取得一袋金錢。至於右方的洞口，就可以找到回復用的綠色氣體，並且回到皇殿附近。

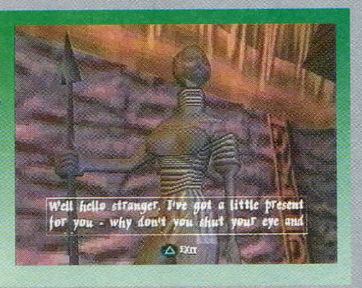
再一次進入皇殿，在國皇的寶座旁使用異國皇帝之冠冕，國皇就會助你去找山洛，接着，你就會到達一個鬥技場，在這裏有地之古文(EARTH RUNE)及一個手扳掣，攻擊一下手扳掣，皇城亦開始崩潰，這時還會有兩個石巨人出現，大家由於在這一個時間開始計時倒數，所以你要立即離開這裏，免得時間夠而立即死亡，這時大家只要將兩個石巨人攻擊至跌下上方的缺口，這麼右方的鐵閘就會開啟。回到了絞刑台附近，走進旁邊的洞口，在怪爪處使用了地之古文，就可以去取聖杯(應該100%吧！？)。在取得了聖杯後，之前有一處是有水隔着的，不過現在可以通過了；在通過了後可以找到一個手扳掣，攻擊了一下之後，就會有一粒巨石跌進投射機，然後投射機投出巨石，將另一度的城門的上方打破，之後大家可以去取得城門旁邊的三箱金錢，然後大家趕快跳上投射機的匙形位置上，這就會離開皇城。





STAGE 18的英雄大堂(HALL OF HEROES)

回到了英雄大堂(HALL OF HEROES)時，走上二樓，再次尋找二樓左方第一位英雄——戰鬥的女皇(WARRIOR QUEEN)，她會給你兩枝能量小瓶(ENERGY VIAL)，的確是沒有大用途呢……！



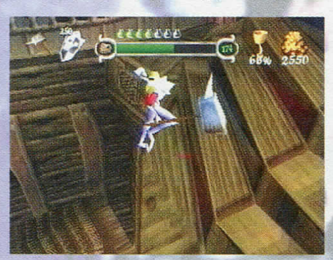
STAGE 19 ——幽靈船（THE GHOST SHIP）

當上了船上，會遇到十分多的骷髏骨敵人，不過大家的目標要轉移向藍色衫的隊長，否則那一些骷髏兵士是不會倒下的，還有一點，就是不要用龍裝甲去燒他們，因為牠們是不怕火的。先先朝左上方走去，可以在上層取得月之古文(MOON RUNE)，然後大家可以進入左方的門裏，找到能量小瓶(ENERGY VIAL)、星之古文(STAR RUNE)及補給用的奇形怪狀雕像。回原路往右行，會有一些開開關關的木板，大家可以小心跳過對面，不過就算跌了下去船艙，大家亦可以在裏面取得一袋金錢及銀盾(SILVER SHIELD)，而且之後可以直接通過了對面。

當看見了木桶陣時，下方的路會有一袋金錢，之後大家可以走



上方的路，在這裏除了可以找到回復用的綠色氣體，還可以用星之古文通過木門。當到了一個圓形的地帶，大家可以放膽跳下去，在擊倒骷髏隊長後，往下方的路走去，在避過了一輪砲彈攻擊，就可以得到混沌之古文(CHAOS RUNE)。回到圓形地帶後，利用混沌之古文進入大木門內，可以看見十分多繩網在下方，這時你跳下繩網之上，緊按跳躍掣，就可以越彈越高，然後大家可以借助這一個方法來跳過去右方。



當到達了這一個大平台處，上方有一條吊橋路，下方有一個木板窗口路，雖然兩條路的目的地也一樣，不過下方的路極為難跳，雖然下方的路會遇到綠色氣體，不過大家要保險一些的話，還是走上方的吊橋路好了。當看見了中間的一個迴轉木輪，大家可以跳上它旁邊的木板上，之後大家可以在左方看見一個籠，右方有一些木梯級，先跳上右方的木梯級，將書本旁的敵人擊敗後，就跳回迴轉木輪處，跳上左方的籠內。然後大家可以看見左右兩方均有路走，大家先跳向右方，擊敗敵人，此時聖杯達成率亦應該100%了，而且大家可以在這裏取得一枝能量小瓶(ENERGY VIAL)；之後大家可以回左方一直走，取得另一枝能量小瓶(ENERGY VIAL)及聖杯(CHALICE)。(註：順帶一提，若你在迴轉木輪地帶附近失足，這樣





就會到達了另一個船艙，在這裏可以取得兩枝能量小瓶(ENERGY VIAL)、一袋金錢及一箱金錢，之後還要避過一連串砲彈攻擊，才可以回到圓形地帶處，接着當然是要重新再跳過啦！)當取得了聖杯之後，便繼續回到右方的船頭，找紅色衫的船長。

大家可以看到這裏會有兩座砲台，中間亦有一堆火，大家只要在擊倒所以敵人後，於牠們復生之前用木棍取火，然後點着砲台，將砲彈射向船長，這樣就可以取得勝利。

STAGE 19的英雄大堂(HALL OF HEROES)

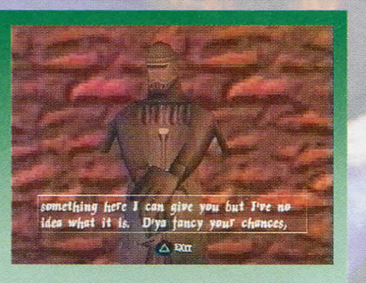
回到英雄大堂(HALL OF HEROES)，走上二樓，再次尋找二樓左方第二位英雄——偉大的史頓格(STURNGUARD THE MIGHTY)，他會一次過送你四箱金錢，之後就可以離開英雄大堂。



STAGE 20 ——入口大堂(THE ENTRANCE HALL)

STAGE 20的英雄大堂(HALL OF HEROES)

很快地回到英雄大堂(HALL OF HEROES)，再次走上二樓找右方找第一位英雄——迪史丹法士(DIRK STEADFAST)，他會給一個生命瓶(LIFE BOTTLE)，之後大家就可以離開。





由於這一個大堂是沒有任何特別，所以大家只需要在殺罷所有敵人之後，取得聖杯(CHALICE)，就可以走向出口；至於這裏的設施，就只有回復用的綠色氣體及補給用的奇形怪狀雕像。

STAGE 21 ——時間機器(THE TIME DEVICE)



穿越過時空後，丹尼終於來到了藏有時間機器的地方。在一開始大家攻擊一下手扳掣，進入城內；首先進入左方的路，走上像是一些鐘錶串連的地方，可以取得銀盾(SILVER SHIELD)及時之古文(TIME RUNE)，當取得了時之古文，就可以同樣攻擊一下手扳掣，回到原先的路。



回到入口處，大家可以看見有兩個像腦袋的東西，只要大家跳上去，緊按跳躍掣，就可以跳上那一個大鐘處。大鐘的下方有兩個掣，銀色是分針，而金色是時針，只要你踏上去一下，大鐘的時間就會改變，此時大家只要將時針指向十二，分針指向九，然後往上方一直走，就可以通過巨眼的門，再通過閘口。



當到了一個有旋轉巨針的十字路口，大家先往左方的路走，然後可以看見上方有一個坑渠管口，在下方往上跳，就可以轉移到另一處，而這裏是有很多電磁保護着，只要你攻擊一下骷髏樣貌的掣，左下方就會出現一個暫時停止電磁的時間，只要在這一個時間內攻擊任何一個會放電磁的機器，這樣就算是時間夠了，電磁亦不會再次出現；在這裏的左方，會有一個三角形的浮標，跳上去的話，會取得



兩袋金錢，而且在另一個高台中，還可以取得地之古文（EARTH RUNE），不過在取得了地之古文時不要急着走，因為相信大家都可以看見左上方有一處高台，大家放膽地跳過去的話，是可以取得三箱金錢的。

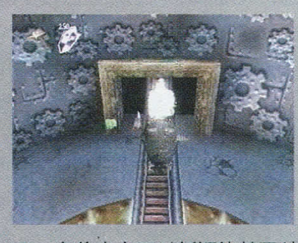


回到了大鐘處，將時針指向五，分針指向十二的話，大家可以立即走向入口右方的路，在這裏可以取得生命瓶（LIFE BOTTLE）及回復用的綠色氣體。

再次回到大鐘處，將時針指向十二，分針指向九，返回旋轉巨針的十字路口，這次往右方的路走，可以輕易地找到混沌之古文（CHAOS RUNE）。

之後大家就可以折返旋轉巨針的十字路口，向餘下上方未走的路進發。在這裏可以找到一架骷髏列車，只要你先利用地之古文開啟其中的一度閘門，然後推動列車旁的箭咀，讓列車頭向着開啟了的鐵閘，然後跳上列車，這就可以到達另一處地方。在這一個地方一開始可以取得三袋金錢，然後借助像腦袋的東西跳上上方，就可以找到月之古文（MOON RUNE）及補給用的奇形怪狀雕像。

乘列車回到車的出發處，大家再利用月之古文開啟另一度閘門，用之前相同的方法乘列車到達另一處；到達後，在左右兩方分別開啟了手扳掣，順便在綠色氣體處回復一下，就可以返回列車出發處。

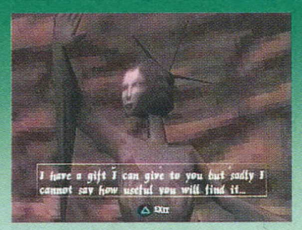


在這一個時候，大家聖杯達成率亦應該100%了，之後大家可以折返旋轉巨針的十字路口，回到左方的通道，將在骷髏樣貌的掣附近的放電磁機器方向變回最初的原形，就可以取得聖杯（CHALICE）。之後大家可以回到列車出發處，向出口離開。



STAGE 21 的英雄大堂（HALL OF HEROES）

最後一次回到英雄大堂（HALL OF HEROES），尋找梯間的那一位女神，她會給你三枝能量小瓶（ENERGY VIAL）作出鼓勵。而在英雄大堂當中，亦多出了自己的雕像，因為眾英雄們都認定了丹尼是一個英雄，的確值得高興呢！



STAGE 22 ——山洛的巢穴（ZAROK'S LAIR）

終於來到了山洛躲藏的巢穴了，在入口的左方有一個補給用的奇形怪狀雕像，大家一定要豪不吝嗇地作出補給，因為這是最終一戰嘛！

當進入了競技場當中，於入口的兩旁分別有兩個寶箱，一個是藏有銀盾（SILVER SHIELD）的，至於另一個是藏有主要過關武器——好的閃電（GOOD LIGHTNING），取得了之後，大家就可以走上正中央的圓形標記處。



這時，山洛會派出一眾兵士出來對付你，不過就在這一個時候，圓形地板浮現出的聖杯，會召喚出你生前的戰友，為你而戰。就在這一個時候，你千萬不可以插手攻擊，因為你是攻擊不到對方的兵士，反過來只會傷到己方的戰友，所以你唯一可以做的，就是不停觀看己方兵士的能源，若兵士顏色越紅，能源就越少，只要你面向着牠使用好的閃電，就可以將自己的能源灌輸給牠，讓牠繼續戰鬥；當戰勝了的時候，己方兵士就會化成一枝能量小瓶（ENERGY VIAL），換言之兵士的餘下數目越多，可回復的能源就越多。



接着，山洛會派出一名骷髏騎士出戰，大家亦不用客氣，將武器轉為閃電，利用強化攻擊對付牠，牠很快就會倒下，不過要留意的，就是當牠的馬躍起，地上有閃電旋轉着的時候，牠是呈完全無敵狀態的。

戰勝了骷髏騎士之後，山洛就會化身成一隻大怪物與你戰鬥；大家要留意的，就是在他全身閃出藍光的時候，亦是呈全身無敵狀態的，所以大家在一見他沒有光包圍着的時候，就要用魔法劍等強勁攻擊給他一個大傷害；若他身體放出黃色的防護網，就一定要遠離他了，若一旦中了一記的話，你的身體就會着火，慢慢地扣能源。



當將山洛打倒後，村民的靈魂亦得已解放，丹尼亦再一次沈睡於墓穴之中；不過，住進了英雄大堂的他，看似是十分享受的呢！









~END~

製造商：KONAMI 價格：5800日圓 RPG / MEM
發售日：發售中 記憶：2 BLOCK

Present by：山寺良牙

愛情大冒險！現在正式開始！

凝望騎士 R 大冒險篇

みつめてナイトR 大冒險編™

Prologue →→

上期曾簡單的介紹過遊戲的系統，今期便會正式開始遊戲的攻略部份，由於以前嘗說過選不同的人物（女孩）作為同伴的話，會有不同的故事發展，所以本人決定選定前作女主角——蘇菲亞．羅拔鈴姬（ソフィア．ロペリンゲ）「CV：小西寬子」及一位配角——海娜．蘇絲姬（ハンナ．ショースキー）「CV：岡田加奈子」作為旅程的同伴。如玩者因選用其他角色，令故事不能前進或出現某種問題的話，那就得由玩者自行解決了！敬請留意！







Story of MITSUMETE KNIGHT R →→ Part I



『我的愛兒，不要哭，是否想要那顆玉？

唔……不如也將其餘的給其他孩子，加上我的一份剛好是6個。

咦？我的愛兒，你在祈求甚麼呢？

母親呢，希望能再次與你的父親見面……。』



之後便會立刻進入戰鬥，面前的是一位騎士，事實上那騎士根本不是本人的對手，只需三兩下便將其擊倒。喔！其實那只是騎士們的練習。

『呀！忘記了作自我介紹，本人名叫「良牙（りょうが）」（原設定名稱：麥蘭（マクラウド）），是柯魯卡狄亞（オルカディア）的近衛騎士團副團長，本身是外國人（日本人？香港人？），自從入國經過多番努力後，現在成了副團長。』



突然有位另一騎士衝進來說古魯加將軍（クルガン将軍）有急事要本人到大殿（王の間），於是便立刻大殿。從他口中得知，近衛騎士團團長因受恐怖份子的襲擊而受重傷，而且宣告退役，現在就由本人承繼近衛騎士團團長的職函，並且授與近衛騎士團團長世世代代的專用裝備。過了煩雜的儀式後，便進入正題，其實除職函外，職務也要承繼，於是在15年前所出的任務「大亞狄作戰（ダイアデム作戦）」便要繼續，內容是要找回15年前因「查可拜多叛亂（ジャコバイト蜂起）」而失竊的「斬皇劍」（有關內容不提），而這劍亦在王家中被喻為「不死之劍」，所以這資任務喻為第一級極秘任務。

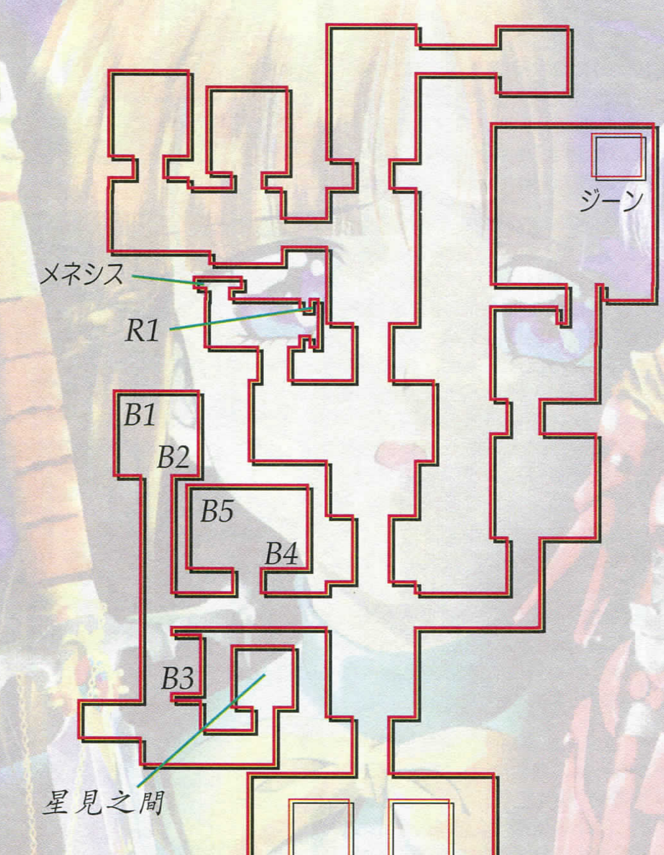
其後王宮內另一重臣「瑪魯基神官（マルキ神祗官）」出來，從他直屬的情報組職「保安局」中得知，斬皇劍在一位流浪的劍收藏家手上，而該人本人好像也認識的。

突然有位騎士出來報告，說國王因食物中毒而危在誕夕，而神官推測近衛騎士團團長遇襲及國王食物中毒事件，可能與反柯魯卡狄亞組職「O2」有關（有關「O2」等事可找將軍查問）。

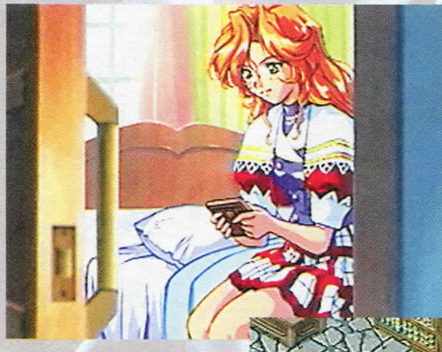
與期找出下毒的犯人倒不如先找出救國王的方法，從神官的占卜中已找出解藥的名稱，就是叫「星之淚（星の涙）」的東西，可是城中又沒有這樣的物件，於是本人便接到命令去找星之淚，不過要找星之淚就不明，只知要找到星之淚一定要有叫「刻之淚（刻の涙）」的寶玉，而擁有該玉的已確定有五女孩（可從刻之淚繼承者表（星の涙継承者リスト）中得知），她們是蘇菲亞．羅拔鈴姬（ソフィア．ロペリンゲ）、尼滋里．洛比卡娜（レズリー．ロピカーナ）、海娜．蘇絲姬（ハンナ．ショースキー）、蓮達．渣古萊杜（リンダ．ザクロイド）及拉滋．哈以瑪（ライズ．ハイマー），當中一定要帶同兩位女孩去尋找，否則便不能找到，選定兩位後便帶她們到皇宮的「星見之間」再詳聽有關的占卜，最後神官附加一句『不同的女角會對故事及所取得物作有變化。』

於是本人便在城中打混，從牢中有犯人口中得知，在「米多尼（ミッドモネー）」及「其布莉巴（ケープリバー）」中可取得特別的匙，用來再啟一些寶箱，內裡有一些女孩用的服裝（當然這就是給女孩們的裝備）。

柯魯卡狄亞城城內



B1. 海之石板
（海の石板）× 1
B2. 類固醇飲品
（ステロイドドリンク）× 1
B3. 治療種子
（キュアシード）× 1
B4. 魔法種子
（マジカルシード）× 1
B5. 牛黃酸飲品
（タウリンドリンク）× 1
R1. 小丑鞋
（ピエロの靴）× 1





之後回家想想有關的事後，便四出在村中打探有關五位女孩的事及找出她們，至於她們所處的地方，各位可參考地圖。

柯魯卡狄亞城城下村

往王宮
主人公の家
服
武
hotel
道
リンダ
exit
セーラ
ソフィア
ライズ
ハンナ
レズリー
R1
教
テディー
B3
B2
B1

B1. 二羥基苯基丙氨酸飲品
（ドーパミンドリンク）× 1
B2. 靜默藥草
（セイレーンのハーブ）× 1
B3. 菲林
（写真フィルム）× 12
R1. 條紋孖煙熥
（しましまのパンツ）× 1

額外事件

1. 到茜拉（セーラ）的家可額外取得「給哥哥的信（兄への手紙）」【道具】及「對治療好的服A（治療に良い服A）」【裝備】。

どうか、この手紙を預かって下さい。そして、お兄様に会ったら、渡して下さい…。



2. 在村中的教堂內找到天狄（テディー）後，便可取得「米卡艾露匙（ミカエルの鍵）」【道具】，這道具「極度」重要，因為以後地圖上所有「黑色的寶箱（地圖中用B？來表示）」均是用它來開，沒有它便不能取得道具。

在城中收集情報、回到家中收拾及集齊隊員「希望帶她去時該選的對白是：××××を連れて行きたい」（之類）後，便可回到城中的「星見之間」找瑪魯基神官占卜，可是一進到城中一角落，便發覺海娜突然不見了，於是便四出尋找她，最後在馬房附近尋回她，之後當然到星見之間。到了後從交談中又發覺另一件大事，就是該國的公主本莉斯拉（プリシラ）失蹤，多數是給人綁架，從神官估計，「斬皇劍」、「暗殺國王」及「綁架公主」這三事件是有關連的，原因是若「斬皇劍」不用王族的血發動的話，便不能擊倒將軍所擁有的「斬帝劍」，即是話敵人想利用「斬皇劍」去消滅柯魯卡狄亞。





最後神官決定「尋找斬皇劍」、「尋找星之淚」及「尋找公主」這三事同時進行，而擔任該任務的當然就是本人，於是便順道向他查問下一步的方向，從他口中得知，在柯魯卡狄亞西方一個叫米多尼的村中，出現有關「聖始母」再度現世的傳聞，要求我們去找該女性，可能會獲得有關取得「星之淚」的關鍵，最後從神官手中取得$1500、「火焰指環（ブレイズ・リング）」【裝備】、「回復種子（ヒールシード）」【道具】×5、「治療葉（キュアリーフ）」【道具】×3後，便向西方的米多尼進發。



往米多尼的途中，會經過「倫多橋（ロンドの橋）」，到達後，便看到

額外事件



進入橋前的小屋會有位老伯住在該處，他會引我們可否給他畫俏像畫，而且收小許金錢。不過蘇菲亞一口便拒絕了，這只好繼續上路。

就在我們走到橋的一半時，突然「BOM……」一響，我們被炸到半天高，之後便不醒人事。當我們醒來時，便已發覺在橋的下面，尋回們倆後，發覺天色漸暗，倒不如在此渡宿一宵，夜深中她們倆也睡不到，並且惹本人説話，最後只好選一人作為傾談對象，並叫另一人早早休息，明天再出發。（談話內容不錄）





第二天早上，收拾好行裝後，再度從倫多橋向米多尼進發。

終於到了米多尼，在酒店休息過後，便到酒店樓上的餐應找到該處的待應「卡羅露（キャロル）」，從她口中得知再世「聖始母露艾露（ノエル）」的家在就村最入的一家，於是便走去；可是一到露艾露家門口，發覺是鎖著的，沒理由吧！於是便再次回去找卡羅露，發覺原來露艾露的養父剛好是一星期的死忌，露艾露可能到了露艾露養父的故鄉「乎羅尼（フローレ）」去拜祭吧！在沒有辦法之下，只好向乎羅尼進發吧！







另外，在村的一角遇到本人以前的師傅「拉米尼斯（ラミレス）」，他亦是一位好劍之人，那當然知道有關「斬皇劍」的下落，可是他竟不招出來還説打倒他便會説出來，沒辦法之下，就算師傅也沒面子給，一於攻擊他。事實上他的體力不多，只要加一至兩次CHARGE（チャージ），再用絕招攻擊便可，擊倒他後便取得「斬雷劍」【主角專用武器】。咦？不對勁，不是「斬皇劍」，原來被他整古，他還大聲説不容易便説給我有關斬皇劍的事，説罷便走掉了。

米多尼

B1. 牛黃酸飲品
（タウリンドリンク）×1
B2. 自然的氣息
（自然の息吹）×1
R1. 怪獸拖鞋
（怪獸スリッパ）×1

額外事件

在酒店的角落找到「衣裝盜賊團」的其中一位成員，只要問對他所問的兩條問題，便可取得一條「加寶莉艾露匙（ガブリエルの鍵）」，它也是「極重要」的道具，一定要有它才可開啟地圖上「紅色的寶箱（地圖中用R？來表示）」，內裝著的大多是裝備或衣服。



之後，我們一同北上向「巴魯美山（バルメ山）」出發，途中遇到不少敵人，最後我們到了山上的巴魯美村，一入去便得知現在這處是「加魯蕃伯爵（カルヴァーン伯爵）」的領地。既然一場來到，倒不如在此休息補給，順道看看有否重要的情報，正當我們進入一所室的人家時，突然後面出現四個人，他們看來不正常的，還説要吸女孩們的血，沒路可逃的話只好出手了，後來我們到教堂，從神父口中得知從這處再北上便可到一個港口，那當然就是乎羅尼；另外又説最近這處被一個吸血鬼族支配中，村中唯一幸免只有街上的村民、絲、神父及同宗教的人而已，所以神父要三們幫忙擊退支配這處的吸血鬼加魯蕃伯爵，於是本人便一口答應，從取得「S.GREEN（S. グリーン）」【道具】，之後他便説出有關對附吸血鬼的方法。

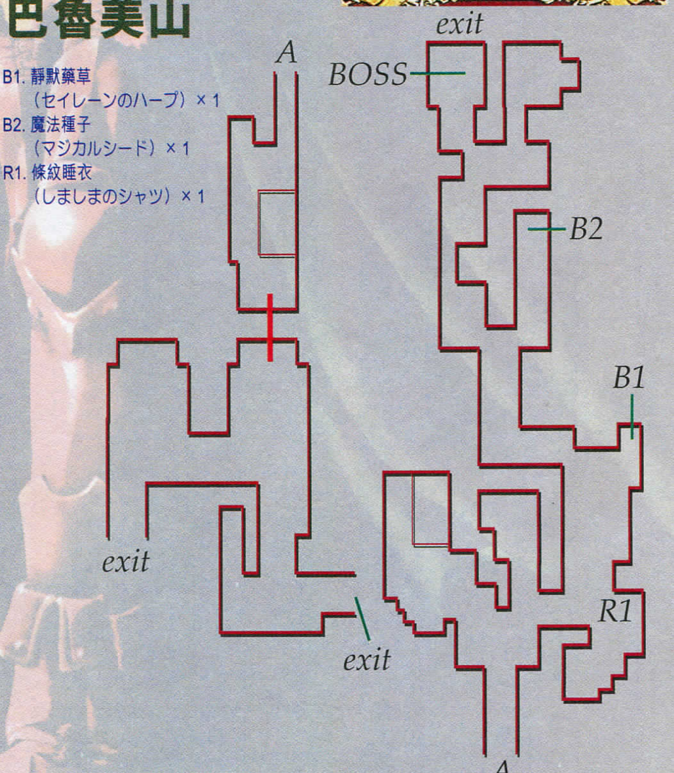


首先加魯蕃伯爵是寄居於村內的鐘塔內，而他也有十分多的手下，當中亦有一隻大怪物支配整條村，而吸血鬼雖然是無敵，但也有最大的弱點，就是害怕「藍寶石（ブルーサファイア）」，不單只是擊倒便算，還要用它刺入吸血鬼的身體才能令他永久不能復活；可是本村跟本沒有這樣的寶石，而我們手上也沒有，不過神父説在村西北方的「多拉邦多礦山（トライボント鉱山）」有這種石出產，於是我們一行人等便向該處進發。



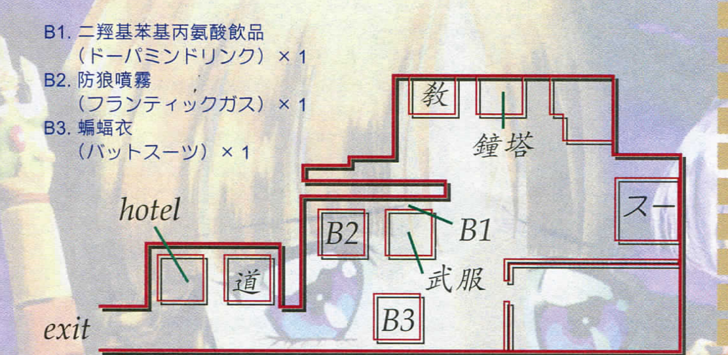
巴魯美山

B1. 靜默藥草
（セイレーンのハープ）×1
B2. 魔法種子
（マジカルシード）×1
R1. 條紋睡衣
（しましまのシャツ）×1



巴魯美村

B1. 二羥基苯基丙氨酸飲品
（ドーパミンドリンク）×1
B2. 防狼噴霧
（フランティックガス）×1
B3. 蝙蝠衣
（バットスーツ）×1



額外事件



在村串有一所有32年歷史的麵包屋，其中一位店主是「絲（スー）」，她說適逢32週年致慶，送給我們一個「麵包（焼きたてのパン）」【道具】，我們取得後才知是有條件，條件就是要與絲結婚。呀？結婚，於是怎辦呢？「選結婚的話便會立刻有特別畫面看」最後只當然只可選不結婚。在強烈希望結婚的絲前説這些話，擺明不要命，最後當然就是被她打出去，果然免費的事大多沒好處，不過我始終拿到條麵包，總算拾到了寶。



走了一段路後便到了多拉邦多礦山，入內後走了不久，又再次不見了海娜，那個方向白痴又不知走到何處，沒有辦法，只好叫蘇菲亞留在山洞入口，本人就去尋找海娜的蹤影，山洞敵人多，有時也打到斷氣，倦了便回到蘇菲亞處休息一下（HP、MP補滿），最後皇天不負有心人，終於在洞內的一角找回海娜，她顯然是嚇壞了，見到本人後，便對著本人大叫大哭，並且要本人抱緊她。沒辦法，反正她也夠嚇壞了，去安慰她吧！



咦？原來海娜四處走時也亂打亂撞的找到藍寶石的位置，不過這麼大塊的話不用炸藥的話是拿不出來的，不如先回到出口與蘇菲亞會合，再找找附近有否炸藥吧！之後在礦洞內的工人口中得知有關池中女神的傳説，另外亦得知附近有條礦山村，村中會有炸藥賣的，接著在礦洞的一處找到木頭車，座上去後，便可到多拉邦多礦山的礦山村「多拉（トライン）」。





之後從該村店舖的員工得知，擁有炸藥的主人是住在，地下室的，而且也會收藏於一個角落中，於是便到村中左上角的材料店的地下室，果然找到了該處的主人，可是他卻説忘記了放炸藥的位置，於是便與他一起在房內搜索，最後本人在一個木架的下面找到了「標準炸藥（標準ダイナマイト）」【重要道具】（也有可能會放在別的地方），既然取得炸藥就事不宜遲回到礦洞中藍寶石所在的位置。



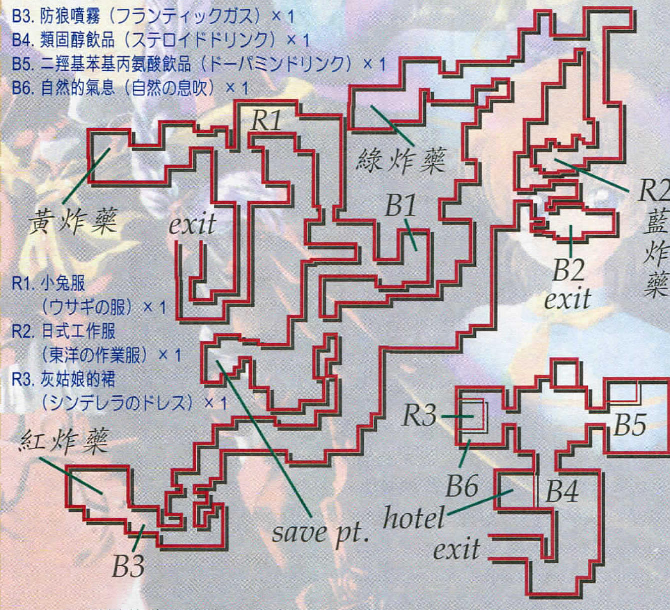
就在前往的同時，哎呀！本人怎麼大意的？呀——！我的藥掉進池了！怎麼辦？不如走過去看看，誰不知突然有位女神出現，海娜最怕幽靈的，嚇到立刻抱著本人，之後女神問本人究竟跌了怎樣的炸藥，既然到了這步，不如忠實地説出是「標準炸藥（普通のダイナマイト）」，女神見我們這麼忠直，於是決定多送一枝炸藥給我們，至於選甚麼色則另外決定。（選不同的顏色的炸藥可取得不同的寶石，至於炸藥所用位置則會地圖上顯示出來。）



取回炸藥後，便到海娜發現藍寶石的地方，使用標準（藍色）炸藥，爆炸後便可從醉片中取得藍寶石。既然取得寶石，便立刻回到巴魯美村，準備去消滅支配這處的加魯蕃伯爵；記著臨行前也取得與另一炸藥同對的寶石。

多拉邦多礦山

B1. 牛黃酸飲品（タウリンドリンク）×1
B2. 魔法種子（マジカルシード）×1
B3. 防狼噴霧（フランティックガス）×1
B4. 類固醇飲品（ステロイドドリンク）×1
B5. 二羥基苯基丙氨酸飲品（ドーパミンドリンク）×1
B6. 自然的氣息（自然の息吹）×1



回到村後作去準備，立刻衝入鐘塔，入內後便看到面見有一道門。咦？怎麼開不到的？呀原來有提示，唔……要令鐘響才可進入，好！立刻衝上塔頂。途中（C點）會遇上加魯蕃伯爵的手下，當然是BOSS級的，應付方法十分簡單，讓主角CHARGE 1-2次後不斷用威力大的特別招便可，而同伴方面如果也有特別招的話也可一起攻擊，唯一要注意的就只有體力方面，HP低於250以下便得留意了。擊倒這大怪物後，我們取得了「綠寶石勳章（エメラルドの勳章）」【道具】及$500。



之後便再度向塔頂衝上去，終於到頂點了！哦——，原來鐘被東西堵著所以不能響，於是我們便合力便將該東西除去，之後再回到地下，這次該沒問題吧？果然鐘是打響了，而門也能開啟通過，不過本人始終有些不詳的預感，還是回到村中休息一下比較好。





好了精力充佩，可以再次戰鬥，我們便立刻衝向該門，最後在最下層找到吸血鬼加魯蕃伯爵，一遇到他便説著甚麼有關佛學，又説甚麼練成不死之身，這些本人不理，反正本人是天主教的，不想聽你那些甚麼道理，開戰吧！

對付加魯蕃伯爵，基本上用回上次的戰法便可，不過要留意擊倒他一次後，是會變身作第二回攻勢的，所以第一次不該用過多的MP；將加魯蕃伯爵擊倒後，我們取得「紅寶石勳章（ルビーの勳章）」【道具】，而本人亦可以使用「魔法盾（マジックシールド）」【魔法】。最後使用藍寶石令加魯蕃伯爵不能復生，之後在他的棺木中找到「民房匙（民家の鍵）」【道具】及「巴西朱古力（ガラナチョコ）」【道具】。



鐘塔

B1. 甘露（アムリタ）× 1

回到外面，便立刻報告及神父聽，並查問有關民房匙的事，原來該匙是村中一所倉庫的匙，可以用它來開；入內後便可取得「蝙蝠衣(バットスーツ)」【道具】，這好像沒用似的，倒不如問問神父，原來巴魯美山有些特別的地形是不能過去的，要用這蝙蝠衣從樹的高處飛過去才可到對岸，另外神發亦給了「劫火吊飾(劫火ペンダント)」【裝備】，而且預先說明巴魯美山山頂有另一隻大怪物。哦……原來如此，那我們休息後便再度向巴魯美山的另一半出發，最後目標是北面的乎羅尼。



重要額外事件

在村的再次遇到「拉米尼斯(ラミレス)」，擊倒他後便取得「斬影劍」【主角專用武器】。

於是我們便出村並在山路上一顆比較高的樹，使用蝙蝠衣飛過深谷(位置請見圖)，之後便再次向山上出發。差不多到山頂時，真的！在老遠已看到有大怪物在站崗，唔……這怪物(BOSS級)看來來頭不少，不能輕視，先補補HP再出戰。將怪物擊倒後，我們取得「陸之石板(陸の石板)」【道具】。再走前少許，便到山頂並且看到「乎羅尼」。





之後我們一等人便入村，一入村本人便感到有種不安。咦？前面的女孩這樣看不到前面的。呀？哇——「碰！」一下子就撞到本人倒下，之後那位叫「麻由(マーユ)」【CV：かないみか】的女孩便將本人帶回她的家護理。在她家接受護理的期間，得知她及家中所住的小孩全是因戰禍而失親人的孤兒，後來麻由問我們來乎羅尼的目的，於是本人便說出來，後來從麻由口中得知，本人所說的女性(露艾露)最近經常在本村的燈塔附近出現，既然收到這個消息，而且傷也療妥，於是我們便到燈塔附近。



到了燈塔附近果然見到她，不過與她說話時的語氣好像經常發呆似的，唔……這也要將來意說給她的。噢！原來她也知道有關的事，不過她說沒多大記憶，想了一輪後，她才記起有關她的事是在一個磚中，於是我們便想回到露艾露的家去取該磚，就在此時，露艾露說她家的門是鎖著的，要有鎖匙才可開，之後她便給我們鎖匙「露艾露家門匙(ノエル家の鍵)」【道具】，再者當然是盡快到她家取得該磚。(怎麼這麼容易便可取得女孩家的鎖匙呢？)



可是現在已斜陽西下，不如與女孩們先到酒店休息，明天再上路，到酒店時，老闆說剛考是「天孫降臨祭」的關係，旅客如果只是住一晚的話是免費的，真好！有免費房住，希望不會再被騙吧！於是我們便在乎羅尼休息一天後，第二天在村中遊盪取道具及情報後，便向米多尼出發。

乎羅尼



B1. 菲林
（写真フィルム）× 12
B2. 自然的氣息
（自然の息吹）× 1
R1. 三位一體腕環
（三位一体の腕輪）× 1

額外事件

在村內再次遇到「珍」，從她手中可取得「妹妹寄來的信(妹からの手紙)」【道具】，主角妹妹的名是「美蓮達(メリンダ)」。

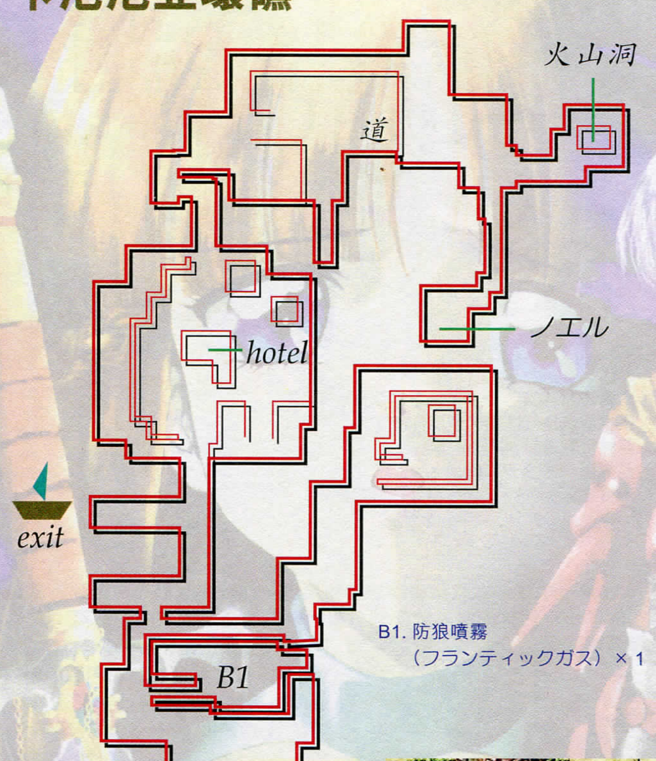
經過大段路程回到米多尼，使用露艾露家門匙進入她的家，在二樓的房間，床旁的櫃上找到露艾露所說的磚「精神磚(メンタルキューブ)」【道具】，本人取得時，該磚好像有些不正常的現象發生，不過一會也沒事了，真奇怪？算了！既然取得後當然是再次回到乎羅尼；回到乎羅尼後，咦？怎麼不見了露艾露的，於是四出打探，從中亦得知拉米尼斯及本莉斯拉的部份行蹤，最後從麻由的口中得知露艾露為了慰靈而出海，而地點聽說是「卡尼尼亞環礁(カレニア環礁)」，於是我們便到碼頭向船家們查問，剛好有一位勁喝醉的船主，正在抱怨柯魯卡狄亞立例禁止捕獵海洋哺乳類動物，我們問他借船時，他竟說可以免費送給我們，於是我們一行人便「駕」這船前往卡尼尼亞環礁。(雖然聽起來好像「趁火打劫」，但也沒法，因為只有那一家船主。)(……)





到了環礁後，便四出尋找露艾露的蹤影。

卡尼尼亞環礁



B1. 防狼噴霧
（フランティックガス）× 1

額外事件



在環礁內會遇到「安（アン）」，她現在與朋友「謝姆（ジャム）」經營養魚場，既然是認識的，那道具店（魚店）的價比較平。（是嗎？好像只是她說的。）

最後在環礁內一個十分偏僻的角落見到露艾露，之後便將精神磚交給她，此時古怪的事又再度發生，那磚發出一道道的光茫，之後露艾露的身體發生變化，並且變身一隻小妖精，而她就是「比可（ピコ）」，之後她便說本人是勇者，而且又說終於找到本人，這究竟是怎麼一回事？於是比可便向本人解釋事件的有關經過。



其實比可是來自妖精世界「瑪查維露（マザーウェル）」，目的是要找尋到本人（？），所以便使用人類的面目，這可能會比較容易，由於拾起露艾露的養父看到她十分似聖始母露艾露的樣子，於是便命了這個名，而且比可是從別的空間來的，在通過空間時有可能令記憶喪失，於是便變成人類身份，反正變成人類會更加礙目。不過有個問題，既然會喪失記憶的話，為何現在亦可「飛」著談話？原來答案就在那精神磚中，它其實是封著比可的有關記憶及事，只要交回給她便可拿回以往的記憶。說回正題，為何會找本人呢？原來在比可的世界中出現了「惡魔」，並將比可的同伴變成怪物送來這個世界，不過這事並不是第一次，以前也發生過同類的事，而解決有關的事件，就是當時的勇者，從傳說中得知，當世上出現惡魔時，同時亦會出現可以打倒惡魔的勇者，而勇者的證明就是那枚精磚，這磚並不是任何人也可取上手的，只是有勇者資格的人才可取得，而且會對擁有「勇者之証」的人有反應，就好像當本人拿起時所得的古怪反應。還有另一個好處，就是直至開啟這磚以前，惡魔根本不知道比可的存在。







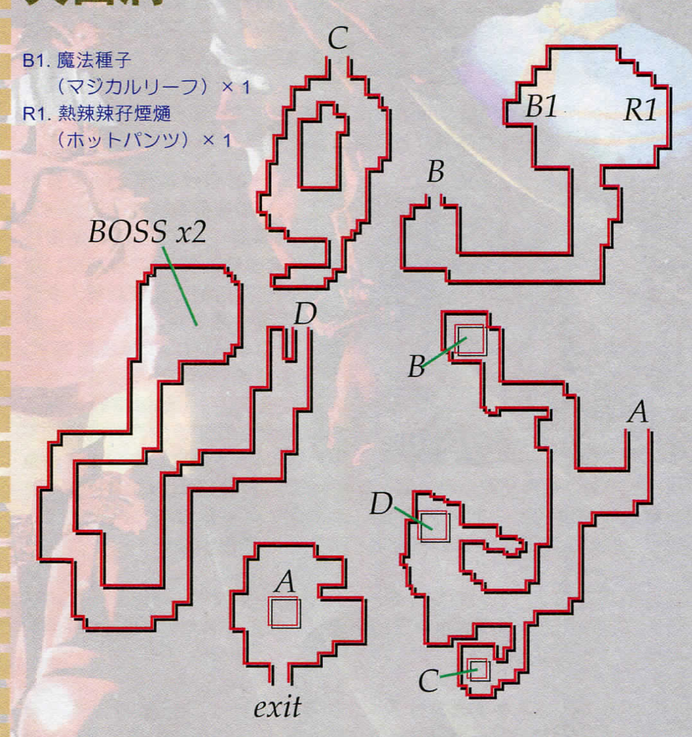
說時那時快，整個環礁突然發生地震或是火山爆發，地震過後，便發覺比可倒在地上，而且受了十分重的傷，沒有氣息，於是本人便想到要救比可需要一種特別的藥草，而這種藥草主要生長在潮濕的山洞，於是便四圍調查，最後在環礁的一角找到火山洞口，於是我們便入內查探。

經過九曲十三彎的路後，在（通過D點）遇到一隻很大很大的八爪魚，牠正在想吃一名女子，於是我們便上前阻止，那大八瓜魚當然也想當我們是食物，最後當然就是打起來了。此BOSS當然又是惡魔的把戲，擊倒牠一次後，便會變出真身出來，將其真身打敗後，便取得「海藍寶石勳章（アクアマリンの勳章）」【道具】，另外回到地圖亦取得救比可用的「回魂藥（気付け草）」【道具】、「黑真珠」【道具】、「膠長靴（ゴム長靴）」【裝備】。



火山洞

B1. 魔法種子
（マジカルリーフ）× 1
R1. 熱辣辣孖煙熥
（ホットパンツ）× 1



取得回魂藥後，便立刻回到比可處，用「回魂藥（気付け草）」救醒她，救醒她後，比可便說剛才全是惡魔所作的事，而且還說惡魔操控著本莉斯拉，令她向國王下毒，惡魔能用強力的精神力去操控人類並且洗腦。之後問她有關惡魔的所在地，比可說基本是在「瑪查維露」，不過她就不太清楚去的方法，還說本莉斯拉應該還會在這個世界中，另外比可供出「星之淚」是在瑪查維露中生長的一種花的名，還有，如果想到瑪查維露的話，便需要有與瑪查維露物質相稱的東西，當儲到一定的力後，便可自由通往兩個世界，而現時的世界該亦有不少瑪查維露的物質，例如本人身上的勇者之証、騎士團長之証，而同屬瑪查維露物質的話，精神磚是會有反應的；另外比可亦說出一段有關瑪查維露提示的詩（內文不懂翻釋），不過內容大多與聖經的創世紀第一節有關，並說出與王宮內的聖始父母壁畫上的石有關，以上一連串事件該是惡魔們想阻止本人（勇者）到瑪查維露，於是便決定立刻要回到柯魯卡狄亞。





不過另一個大問題出現，剛才的地震，嚇到島上的居民紛紛走避，連我們的船也被偷去了，那怎樣呢？最後比可決定用自己的性命，去用盡所有妖精魔法將我們送回柯魯卡狄亞，並囑附我們到瑪查維露後，一定要將精神磚交給她的姐姐，說罷便妖精魔法將我們送回柯魯卡狄亞，而她亦在棧橋上倒下。(是否死了？真的可憐……)

回到柯魯卡狄亞，立刻進有關任務的進展報告上去(下略)，從中得知另一樣新的道具「飛行石」，不過原本鑲在壁書上的紅色飛行石該是本莉斯亞偷去的。咦？怎麼好像有些損毀的，可能是本莉斯拉硬把寶石扯出來所做成的，那麼地上該有寶石的碎片，唔……查查看，哇！突然在地上發現有一條光向海的方向射出去，說起來，比可說過與瑪查維露樣同的物質是會互相有反應的，包括本人盈甲上的騎士團長之証，而騎士團長之証亦是其中一枚飛行石，那道光可能是另一飛行石的所在地點，於是我們決定去借船確定飛行石的正確地點，於是作戰進入另一階段，找尋飛行石及尋回公主。



來到碼頭時，剛考看到有一艘船停在該處，於是便上前問問，原來這艘船是屬於「其布莉巴(ケーブリバー)」軍部研究所的，剛考負責人就是蓮達．渣古萊杜(リンダ・ザクロイド)「CV：根谷美智子」的父親(如果蓮達在場的話可能會借到)，他說這新型船已決定前往南面的其布莉巴，不能一下子決定是否備出及向東航行；不過從蓮達父親口中得知，其布莉巴軍方應該有比這艘更新更快更準確的新型高速船，叫我們到其布莉巴直接向村長或軍方人仕交涉。唔……既然各下不能決定的話那我們便向其布莉巴出發吧！



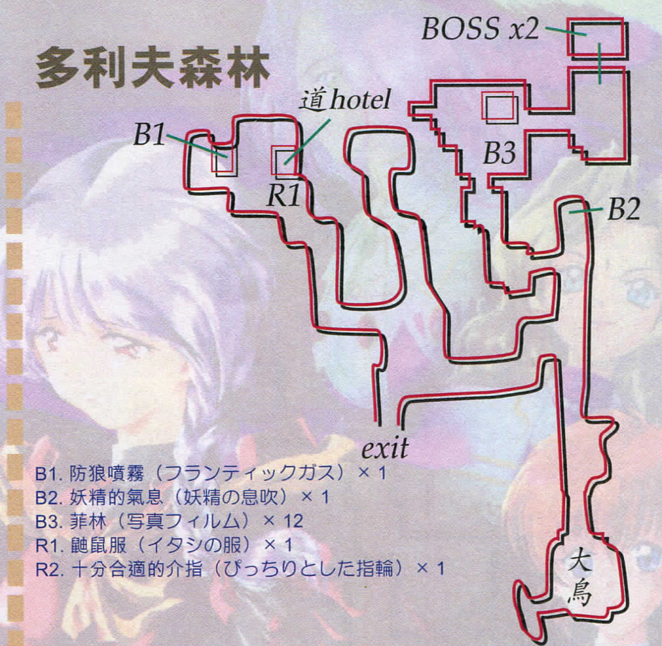
其布莉巴(ケーブリバー)是一個現代化工業城市，途中有一個山森隔著，於是我們便向往其布莉巴的中途點，又是著名約會勝地──「多利夫森林(ドリフの森)」。

我們終於進入多利夫森林了，之後突然！『呀──────！咦？蘇菲亞──！』蘇菲亞被一隻不知名的怪物抓去，大件事！不得不盡快尋回她，否則有性命之危！後來我與海娜在森林的一角看到一隻像大鳥般的怪物，咦？牠原來懂說話的，於是牠便將一切說出來，原來牠是本森林的守護神(是嗎？)，牠亦不慎跌進敵人的陷井，腳被鐵鍊鎖著不能動彈，於是嘗試幫牠解開，不過不成功，接著牠說要解開這把鎖要用牠的「蛋殼(卵の殼)」【道具】才可，而牠的巢就在崖頂上，於是便順道問問抓走蘇菲亞的怪物的事，不過牠也不知道，只知好像是被人操縱著的怪物，於是我們便向崖頂出發，除了要救回蘇菲亞外，亦取得蛋殼來救大鳥(這樣叫合適吧)。



タチの悪イ密猟者達に
捕まっテしまったのてス。
この鎖を斬っテくれませんか？

多利夫森林



B1. 防狼噴霧（フランティックガス）× 1
B2. 妖精的氣息（妖精の息吹）× 1
B3. 菲林（写真フィルム）× 12
R1. 鼬鼠服（イタシの服）× 1
R2. 十分合適的介指（ぴっちりとした指輪）× 1

經常千辛萬苦，我和海娜終於到崖頂，在該處我們再次遇到抓走蘇菲亞的怪物，於是大戰一觸即發，將牠擊倒後便上前去救蘇菲亞；突然「O2」四大天王的其中一「卡魯羅(カルノー)」【亦是茜拉的哥哥】出場，並向本人挑戰，這傢伙，抓走蘇菲亞的怪物就是由他操縱，絕不饒恕，再次第二場BOSS級戰立刻開戰。不過他始終不是本人的對手，一下子本人便擊倒他，原本想將茜拉的信交給他的，離不知他好像煙般溜走了，最後，我們當然是救回蘇菲亞，並且在巢中取得「蛋殼(卵の殼)」【道具】及「幻影百合(ミラージュリリィ)」【道具】，之後當然是趕下出去救大鳥。



回到大鳥處，在牠的腳附近使用蛋殼，最後終於將鎖打斷了，突然有幾位獵人出現，他們原來是秘密捕獵者，還說這大鳥是他們的私人財物，不過這處是自然保護區，是不能做出獵殺行動的，最後他們竟不聽勸喻還想向我們攻擊，真沒他法，別怪本人心狠手辣，一下子便將他們全數三人擊倒，並且乘機搶去他們的裝備「長靴(底上げブーツ)」【裝備】，弱肉強食的社會就是這麼如此。最後大鳥為了感謝我們的救命之恩，決定送我們到森林的出口，於是我們便乘上牠的身上，並且向多利夫森林的出口進發，到出口後，牠還說若我們再需要牠幫忙的話便來此處，那多謝你了！記著臨走前不要忘記取得箱內的裝備(寶箱R2)。



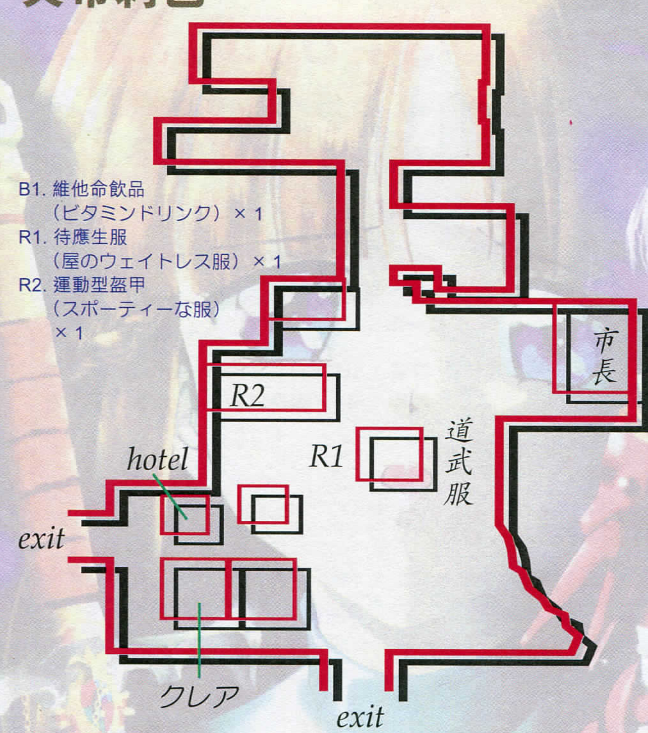


離開多利夫森林後，便繼續向其布莉巴進發。

終於來到其布莉巴，立刻便向市長室進發，不過沒有介紹信的話便不能進去，那怎辦好？後來在村中一所房內再遇「古莉亞(クレア)」，於是我們便向古莉亞要求寫介紹信去見市長，反正古莉亞一直也認識本市的市長，經常一輪好像馨馨我我的談話(喂！在妙齡少女前說這些話是否想死！)及訟明我們的來意後，便從古莉亞手中取得見市長的「介紹信(紹介状)」，那我們便前往市長大樓(市廳舍)。



其布莉巴



額外事件



1.在總合商店(包括武器屋、服裝店及道具屋)附近，有一位女子站著，突然被她叫停，而且說要向我們復仇，為古利古利(グリグリ)被欺負。咦？復仇？古利古利被欺負？究竟發生甚麼事？原來在多利夫森林被我們擊倒的怪物叫古利古利，之後當然是在街上發生戰鬥，戰勝後便可從寶箱中取得新的裝備(寶箱R1)。



2.在村中看到一個人在四處尋找東西，於是便問他在找甚麼？原來他遺失了寶箱用的鎖匙。之後再在另一村民口中得知，村中有一頭狗十分喜歡閃竟的物件，一見到的話牠便會將之埋起來。接著便在村中找到該頭狗，向牠調查一下的話，便能由牠帶路在村中的泥地中找到「拉花艾露匙(ラファエルの鍵)」【道具】，這也是用來再寶箱用的，不過現時沒多大用途。

進入市長大樓後，在地下接待處交出介紹信後，便有專人帶我們上去見市長，於是便上去見市長，又再說了一大推「奉承」的說話後，便說回正題，我們向該市的軍部要求借出高速新型船向東方大陸進發，原本市長也算答應的，不過該船只是剛開發好，而且又未作過航行試驗，加上開發這船又用去很多納稅人的錢，就這麼簡單的便借出好像對不起人民，而且風險也十分大，有事發生的話市長可能擔當不起。最後，市長決定一個方法，最近該市的地下水道斷水，而且得知水道內有「衣裝盜賊團」的證物，加上地下水道內有怪物出沒，於是希望本人幫忙將「地下水道」的怪物解決掉，令市內再次有水，以換取借船的條件，本人當然是一口答應，之後再問問地下水道的入口，至於入口就在村內的一個水渠蓋(入口可見圖)，於是我們便整裝向地下水道出發。



進入後，發覺有一處地方由於水太深不能前進，所以我們必需找方法將水閘打開才可，於是便在水道內四處衝，在某處取得了「曲柄(クランク)」【是本迷宮中極重要的道具】；另外在地下水道中一處找到了道具屋，內有「食鹽(食塩)」【是本迷宮中極重要的道具】賣，而且是免費的，咦？既然是免費的話便買盡它了(99個)。之後我們便拿著曲柄去開動水閘，水閘打開後，便發覺該處有一條匙，那就是「胡里艾魯匙(ウリエルの鍵)」【重要道具】，這條匙就是遊戲初段所提過的可以用來開另一款裝備寶箱的匙。取得該匙後，以往不能通過的那道閘門也可通過了，入內後便看到BOSS，不過暫時不要走去攻擊，倒不如先向下走並取得新服飾(地圖R2點)後再攻擊也不遲。擊倒這擋著水道口的怪物後，並不是這麼簡單便算，還要使用「食鹽」手能將其徹底消滅。



地下水道





重要額外事件

在地下水道的一角再遇上「拉米尼斯」，擊倒他後便取得「斬魂劍」【主角專用武器】。



最後水道再次暢通，而任務亦告完成，於是我們便回到市長大樓向市長報告，最後市長借出他們的新型高速船，在臨行前，市長叫我們去再會會古莉亞，事實上她是一位十分寂寞的人。

於是我們臨行前再會過古莉亞後，便向新的旅程出發。究竟我們之後會遇到甚麼事呢？而我們又能否尋到飛行石呢？本莉斯拉又有否生命危險呢？



To be continued！



GAME BOY 製造商：ENIX　售價：4900日圓
發售日：98年9月25日　容量：16M
RPG／2人／對戰線／GAMEBOY COLOR對應／SUPER GAMEBOY對應

DRAGON QUEST MONSTERS~TERRY'S WONDERLAND

勇者鬥惡龍 泰利的怪物大冒險

製造最強怪物的完全資料集

ドラゴンクエストモンスターズ MONSTERS テリーのワンダーランド

負責：SUPER DQ FANS福田君
鳴謝：MS／赤目黑龍／G+四哥／丁丁君

性格與作戰的關係

和人類一樣，每隻怪物都有各種不同的性格，除會影響相睇結果外它與戰鬥的關係亦十分密切，需要視乎性格來決定應該給予哪種作戰指令，當然若怪物野性度太高的話即使用甚麼指令亦沒有作用的。順帶一提，在戰鬥中選擇「逃走」有時是會影響怪物之性格的。



合體成果計算法

當把兩頭不同種類的怪物進行合體，製造出來後代的能力到底是如何計算？原來後代怪物的＋？是根據父母系數加上等級來計算的。舉個例，一隻Lv.40的＋5雄性怪物與一隻Lv.20的＋8雌性怪物，配合後代的系數是取自父母親較大的數值(現即是＋8)，再加上兩者等級之和的遞增數值(40+20=60即是＋3)，固此生產出來的怪物便是＋11了。

至於能力值方面，則是取自父母親能力總和的40%左右，所以即使是HP低的金屬史萊姆也能靠配合法來增加其HP，亦即是說父母親越高等級才合體效用就會越大。

等級總計	增加數值
20~29	＋1
40~59	＋2
60~75	＋3
76~99	＋4
100~	＋5

徽章老伯的禮物

在大樹國與及各個迷宮裏，是藏有一些極為珍貴之小徽章的，只要把拾得徽章交給徽章老伯(其實亦即是大樹國王…)，當達到一定數目時就可換取各種珍貴怪物。

徽章數目	怪物名稱
13	サンダーバード
18	パオーム
25	デンタザウルス
30	はぐれメタル

綿花仔取得法

要取得全遊戲中最特別的怪物綿花仔[わたぼう]，方法是只要通過全部31個旅人之門迷宮，再到牧場地下室找牠談話便可，其成長速度與魔法防禦力很高，確實是一位相當重要的同伴。大家覺得是不是很簡單呢？

性格作戰關係表

性格	拼命作戰	各種方法	保命要緊
熱血漢[ねっけつかん]	○	○	○
不怕死[いのちしらず]	○	○	×
魯莽者[ちょとつもうしん]	○	×	×
人情家[にんじょうか]	×	○	○
普通人[ふつう]	△	△	△
冒失鬼[あわてもの]	△	△	×
大懶蟲[なまけもの]	×	×	×

*○＝最好使用，△＝可以使用，×＝不要使用

全部215款登場怪物資料大公開

以下是製造各款怪物的基本參考資料，與及成長後所能學到的魔法特技，當然有部份怪物的合體方法並不只下述一種，此外有些特技是需要先符合指定條件或怪物擁有若干能力才會出現。

與大樹國裏的人們相睇

玩者不但可和朋友們的怪物相睇製造下一代，若能達成指定條件更可和大樹國內人們的怪物相睇，除無需考慮交配雙方的性格外還沒有性別限制，可藉此來調製一些強力後代。

怪物主人	位置	條件	相睇怪物／等級／持有特技
ミッキー	王妃房間	通過鬥技場E級賽事	リザードマン／Lv.20／ホイミ、ザオラル、だいぼうぎょ
酒吧戰士	酒吧	通過鬥技場E級賽事	キャットフライ／Lv.20／マホトラ、スカラ、バイキルト
テト	鬥技場右邊	通過鬥技場E級賽事	ひょうがまじん／Lv.20／みがわり、おいかぜ
ミッキー	王妃房間	通過鬥技場D級賽事	しりょうのきし／Lv.20／ドラゴンぎり、あくまぎり、スライムたたき
マチコ	酒吧	通過怒之門迷宮	ライバーン／Lv.30／メラ、ギラ、イオ
徽章老伯	王妃房間	通過怒之門迷宮	スライムファング／Lv.30／いきをすいこむ、れんぞくこうげき、やいばのぼうぎょ
テト	鬥技場右邊	通過鬥技場C級賽事	メーダ／Lv.30／マホトラおどり、みかわしきゃく、さそうおどり
テト	鬥技場右邊	通過鬥技場A級賽事	イエティ／Lv.38／マホトーン、おどりふうじ、くちをふさぐ
徽章老伯	王妃房間	通過鬥技場S級賽事	メタルスライム／Lv.20／みがわり、メガザルダンス
ミレーユ	王妃房間	通過流星之夜武鬥會	がいこつけんし／Lv.40／だいせつだん、グランドクロス、ギガスラッシュ

史萊姆系[スライムけい]

(1) ドラゴスライム
史萊姆系＋龍系
いきをすいこむ / ひのいき/ ドラゴラム

(2) ぶちスライム
史萊姆系＋獸系
なかまをよぶ/ なめまわし / まねまね

(3) はねスライム
史萊姆系＋鳥系
しっぷうづき/ かまいたち / おいかぜ

(4) スライムツリー
史萊姆系＋植物系
ルカニ / マヒこうげき/ あまいいき

(5) スライムつむり
史萊姆系＋昆蟲系
ヒャド / キアリク/ なかまをよぶ

(6) スライムナイト
史萊姆系＋惡魔系
スカラ / ホイミ / けものぎり

(7) バブルスライム
史萊姆系＋喪屍系
マヌーサ/ どくこうげき / ぶきみなひかり

(8) ボックススライム
史萊姆系＋物質系
メラ/ スカラ / たいあたり

(9) スライム
無法配合
ギラ / マダンテ / まぶしいひかり

(10) ホイミスライム
史萊姆系＋マッドプラント
スカラ / ホイミ / ベホマラー

(11) スライムファング
史萊姆系＋アルミラージ
ちからをためる / なかまをよぶ / おたけび

(12) ストーンスライム
史萊姆系＋ばくだんいわ
たかくとびあがる / がんせきおとり / だいぼうぎょ

(13) スライムボーグ
史萊姆系＋キラーマシン
さみだれぎり / いなずま / やいばのぼうぎょ

(14) スラッピー
史萊姆系＋スカルガルー
みかわしきゃく / あしばらい / くちぶえ

(15) ぶちキング
ぶちスライム＋ぶちスライム(結果＋5以上)
だいせつだん / ねむりこうげき / くちをふさぐ

(16) キングスライム
スライム＋スライム(結果＋5以上)
フバーハ / ホイミ / ザオラル

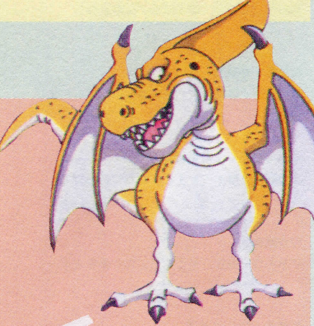
(17) メタルスライム
史萊姆系＋メタルドラゴン
メラ / ヒャド / ザキ

(18) はぐれメタル
メタルスライム＋メタルスライム
ギラ / イオ / メガンテ

(19) メタルキング
はぐれメタル＋はぐれメタル
デイン / アストロン / ジゴスパーク

(20) ゴールデンスライム
メタルキング＋メタルキング
パルプンテ / ビッグバン / ひかりのはどう

龍系[ドラゴンけい]



(21) ドラゴンキッズ
龍系＋史萊姆系
ひのいき / あまいいき / うけながし

(22) ガメゴン
龍系＋獸系
マホターン / アストロン / いなずま

(23) プテラノドン
龍系＋鳥系
ギラ / かまいたち / おいかぜ

(24) フーセンドラゴン
龍系＋植物系
メガンテ / メガザル / すてみ

(25) フェアリードラゴン
龍系＋昆蟲系
マヌーサ / あまいいき / なめまわし

(26) リザードマン
龍系＋惡魔系
まじんぎり / けものぎり / ギガスラッシュ

(27) ポイズンリザード
龍系＋喪屍系
どくこうげき / どくのいき / なめまわし

(28) ソードドラゴン
龍系＋物質系
だいせつだん / さみだけれり / やいばのぼうぎょ

(29) ドラゴン
ドラゴンキッズ＋ドラゴンキッズ
かえんぎり / ひのいき / すべてをすいこむ

(30) コドラ
龍系＋ピッキー
たいあたり / なかまをよぶ / すなけむり

(31) ドラゴンマッド
龍系＋ストロングアニマル
みなごろし / まじんぎり / さそうおどり

(32) ライバーン
龍系＋ヘルコンドル
しんくうぎり / あくまぎり / どくこうげき

(33) おおイグアナ
龍系＋ミステリドール
メダパニ / マヒこうげき / マヒこうげき

(34) リザードフライ
龍系＋キリキリバッタ
ギラ / かまいたち / ひのいき

(35) アンドレアル
龍系＋ガップリン
バギ / マヌーサ / どくのいき

(36) キングコブラ
龍系＋バブルスライム
どくこうげき / のろいのことば / しのおどり

(37) デンタザウルス
龍系＋ぐんたいガニ
すてみ / とっこう / がんせきおとし

(38) グレイトドラゴン
ドラゴン＋ドラゴン(結果＋4以上)
マヒャドぎり / つめたいいき / すべてをすいこむ

(39) とさかへび
龍系＋おおにわとり
マホトーン / どくこうげき / ドラゴラム

(40) ウィングスネーク
とさかへび＋とさかへび
たかくとびあがる / しっぷうづき / どくのいき

(41) コアトル
ウィングスネーク＋ウィングスネーク
イオ / まじんぎり / いなずまぎり

(42) やまたのおろち
アンドレアル＋メドーサボール
かえんぎり / れんぞくこうげき / ひのいき

(43) バトルレックス
龍系＋ライオネック
まじんぎり / メタルぎり / ひのいき

(44) スカイドラゴン
龍系＋ひくいどり
いきをすいこむ / グランドクロス / ひのいき

(45) しんりゅう
スカイドラゴン＋やまたのおろち
つめたいいき / ビッグバン / めいそう

獸系[けものけい]

(46) ベロゴン
獸系＋史萊姆系
ねむりこうげき / あまいいき / なめまわし

(47) アルミラージ
獸系＋龍系
ラリホー / すてみ / ちからをためる

(48) キャットフライ
獸系＋鳥系
マホトーン / ボミエ / ふしぎなおどり

(49) ファーラット
獸系＋植物系
たいあたり / なかまをよぶ / みかわしきゃく

(50) ミノーン
獸系＋昆蟲系
スカラ / きあいをためる / やけつくいき

(51) ストロングアニマル
グリズリー＋惡魔系
たいあたり / みなごろし / おたけび

(52) スカルガルー
獸系＋喪屍系
ちからをためる / ドラゴンぎり / メダパニダンス

(53) たまいたち
獸系＋物質系
バギ / ヒャド / しんくうぎり

(54) アントベア
ミノーン＋龍系
メタルぎり / しっぷうづき / なめまわし

(55) スーパーテンツク
獸系＋マッドロン
しのおどり / まねまね / ハッスルダンス

(56) アイアンタートル
獸系＋ガメゴン
マホトーン / みがわり / だいぼうぎょ

(57) ももんじゃ
獸系＋ダックカイト
ヒャド / さそうおどり / くちをふさぐ

(58) おおきづち
獸系＋きりかぶおばけ
とっこう / まじんぎり / ちからをためる

(59) グリズリー
獸系＋惡魔系
もろばぎり / しっぷうづき / あしばらい

(60) イエティ
獸系＋オーク
ヒャド / マヒャドぎり / おたけび

(61) キラースコップ
獸系＋ひとくいサーベル
ちからをためる / つばめがえし / ゾンビぎり

(62) フェアリーラット
獸系＋リザードフライ
マヌーサ / ボミエ / スライムたたき

(63) ユニコーン
獸系＋スライムファング
ホイミ / ザオラル / キアリー

(64) ゴートドン
獸系＋ドラゴスライム
ギラ / ボミエ / あまいいき

(65) キラーエイプ
獸系＋デッドペッカー
もろばきり / なかまをよぶ / あしばらい

(66) パオーム
キラーエイプ＋キラーエイプ
すてみ / すなけむり / おたけび

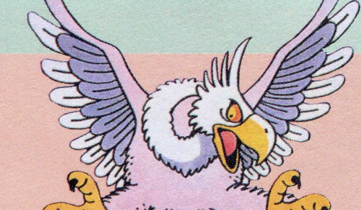
(67) キングレオ
パオーム＋パオーム
ギラ / れんぞくこうげき / つめたいいき

(68) ダークホーン
獸系＋魔王系
ラリホー / マホトーン / きあいをためる

(69) キラーパンサー
獸系＋ドラゴン
しんくうぎり / しっぷうづき / あしばらい

(70) ビックアイ
獸系＋おおめだま
ヒャド / ホイミ / つめたいいき

鳥系[とりけい]



(71) ピッキー
鳥系＋史萊姆系
マヌーサ / ルカニ / こうらがえし

(72) キメラ
鳥系＋龍系
ラリホー / ホイミ / つめたいいき

(73) あばれうしどり
鳥系＋獸系
たいあたり / ちからをためる / えだはらい

(74) はなカワセミ
鳥系＋植物系
ピオラ / けものぎり / せいれいのうた

(75) ダックカイト
鳥系＋昆蟲系
ラリホー / メダパニ / のろいのことば

(76) デッドペッカー
鳥系＋惡魔系
バギ / ルカニ / しんくうぎり

(77) デスフラッター
鳥系＋喪屍系
たかくとびあがる / ドラゴンぎり / おいかぜ

(78) ミストウイング
鳥系＋物質系
マヌーサ / フバーハ / ぶきみなひかり

(79) ドラキー
ピッキー＋史萊姆系
ラリホー / マホトラ / キアリー

(80) おおにわとり
無法配合
しんくうぎり / すなけむり / うけながし

(81) ガンコどり
鳥系＋ストーンスライム
バイキルト / さみだれぎり / こうらがえし

(82) モーザ
あばれうしどり＋獸系
バギ / いなずまぎり / みかわしきゃく

(83) キラーグース
鳥系＋ドロル
メダパニ / ふしぎなおどり / さそうおどり

(84) ヘルコンドル
鳥系＋ネジまきどり
ギラ / ベホマラー / グランドクロス

(85) ホークブリザード
鳥系＋ひょうがまじん
ザキ / マヒャドぎり / つめたいいき

(86) ひくいどり
鳥系＋ギズモ
しっぷうづき / ひのいき / おいかぜ

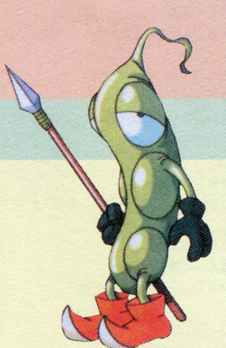
(87) サンダーバード
ヘルコンドル＋ギズモ
いなずまぎり / いなずま / ジゴスパーク

(88) ロックちょう
鳥系＋ライバーン
アストロン / くろいきり / タッツウしょうかん

(89) ファンキーバード
鳥系＋ダンスキャロット
メダパニダンス / ハッスルダンス / メガザルダンス

(90) にじくじゃく
ホークブリザード＋ひくいどり
マダンテ / ひかりのはどう / だいぼうきょ

植物系[しょくぶつけい]



(91) マッドプラント
植物系＋史萊姆系
ルカニ / ボミエ / キアリク

(92) かりゅうそう
植物系＋龍系
メラ / キアラル / やけつくいき

(93) はなまどう
植物系＋獸系
ギラ / キアリー / シャナク

(94) ふゆうじゅ
植物系＋鳥系
メガザル / トラマナ / ゾンビぎり

(95) サボテンボール
植物系＋昆蟲系
たかくとびあがる / マヒこうげき / ふしぎなおどり

(96) ガップリン
植物系＋惡魔系
バギ / ラリホー / ねむりこうげき

(97) マタンゴ
植物系＋喪屍系
ねむりこうげき / あまいいき / くちをふさぐ

(98) コハクそう
植物系＋物質系
フバーハ / バイキルト / マジックバリア

(99) きりかぶおばけ
コハクそう＋獸系
ラリホー / トラマナ / ゾンビぎり

(100) オニオーン
植物系＋せみもぐら
マホトラ / ちからをためる / あまいいき

(101) ダンスキャロット
植物系＋トーテムキラー
しのおどり / みかわしきゃく / さそうおどり

(102) ヘルボックル
植物系＋ピクシー
ヒャド / ホイミ / シャナク

(103) じんめんじゅ
植物系＋ナイトウイプズ
マホトーン / のろいのことば / ふしぎなおどり

(104) マンドラゴラ
植物系＋ファンキーバード
せいしんとういつ / のろいのことば / おどりふうじ

(105) ビーンファイター
植物系＋ファーラット
マホトラ / バイキルト / レミラーマ

(106) エビルシード
植物系＋ダークアイ
だいせつだん / マヒこうげき / まぶしいひかり

(107) マンイーター
エビルシード＋エビルシード
ドラゴンぎり / きあいをためる / あまいいき

(108) ひとくいそう
マンイーター＋マンイーター
マホトーン / なかまをよぶ / さみだれぎり

(109) ローズバトラー
植物系＋魔王系
れんぞくこうげき / やみのはどう / やいばのぼうぎょ

(110) わたぼう
無法配合
パルプンテ / くちぶえ / まねまね

昆蟲系[むしけい]



(111) おおなめくじ
昆蟲系＋史萊姆系
なめまわし / くちぶえ / うけながし

(112) キャタピラー
昆蟲系＋龍系
スカラ / どくのいき / くろいきり

(113) せみもぐら
昆蟲系＋獸系
ザキ / マホターン / なかまをよぶ

(114) じんめんちょう
昆蟲系＋鳥系
マヌーサ / なかまをよぶ / のろいのことば

(115) とうちゅうかそう
昆蟲系＋植物系
マホトラ / フバーハ / マジックバリア

(116) おおみみず
昆蟲系＋惡魔系
トラマナ / けものぎり / ふしぎなおどり

(117) リップス
昆蟲系＋喪屍系
ねむりこうげき / ぱふぱふ / なめまわし

(118) はさみくわがた
昆蟲系＋物質系
ラリホー / ひのいき / あしばらい

(119) ぐんたいアリ
おおなめくじ＋史萊姆系
とっこう / なかまをよぶ / ねむりこうげき

(120) キリキリバッタ
無法配合
マホトラ / ちからをためる / なかまをよぶ

(121) テールイーター
昆蟲系＋はなまどう
マヒャドぎり / どくのいき / まぶしいひかり

(122) よろいムカデ
おおみみず＋物質系
スカラ / バイキルト / もろばぎり

(123) メーダ
昆蟲系＋コハクそう
ギラ / ホイミ / レミラーマ

(124) デスファレーナ
昆蟲系＋ミノーン
かまいたち / マヒこうげき / まぶしいひかり

(125) ドロル
昆蟲系＋ゴースト
ボミエ / トラマナ / えだはらい

(126) ぐんたいガニ
昆蟲系＋ダーククラブ
スカラ / メタルぎり / なかまをよぶ

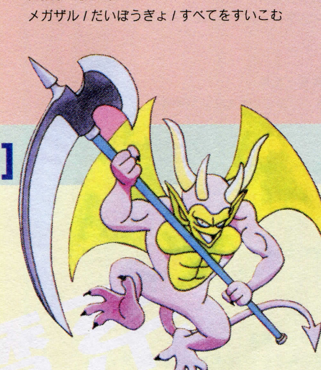
(127) ヘルホーネット
昆蟲系＋フェアリーラット
どくこうげき / マヒこうげき / おいかぜ

(128) ホーンビートル
はさみくわがた＋はさみくわがた
いなずまぎり / あくまぎり / がんせきおとし

(129) さそりアーマー
ホーンビートル＋ホーンビートル
まじんぎり / ゾンビぎり / さみだれぎり

(130) ダンジョンえび
昆蟲系＋魔王系
メガザル / だいぼうぎょ / すべてをすいこむ

惡魔系[あくまけい]



(131) ピクシー
惡魔系＋史萊姆系
ピオラ / バイキルト / キアリー

(132) アークデーモン
惡魔系＋魔王系
イオ / いなずまぎり / つばめがえし

(133) シルバーデビル
グレムリン＋龍系
ギラ / メガンテ / あまいいき

(134) ベビーサタン
惡魔系＋鳥系
メラ / かえんぎり / つめたいいき

(135) ダークアイ
惡魔系＋植物系
メタルぎり / やけつくいき / まぶしいひかり

(136) おおめだま
惡魔系＋昆蟲系
マホターン / アストロン / おたけび

(137) スカルライダー
惡魔系＋喪屍系
かえんぎり / さみだれぎり / あしばらい



(138) ヘルビースト
惡魔系＋物質系
ギラ / アストロン / つめたいいき

(139) ひとつめピエロ
ピクシー＋史萊姆系
メラ / ギラ / ヒャド

(140) グレムリン
惡魔系＋獸系
ギラ / マホトーン / ホイミ

(141) メドーサボール
惡魔系＋龍系
マヌーサ / ルカニ / えだばらい

(142) ライオネック
惡魔系＋リザードマン
バギ / ベホマラー / しんくうぎり

(143) アンクルホーン
惡魔系＋ダークホーン
イオ / バギ / ヒャド

(144) オーク
惡魔系＋ビーンファイター
ルカニ / ザオラル / つばめかえし

(145) オーガー
惡魔系＋おおきづち
みなごろし / メタルぎり / さみだれぎり

(146) じごくのもんばん
ベビーサタン＋ベビーサタン
メラ / だいせつだん / くろいきり

(147) きりさきピエロ
ひとつめピエロ＋ひとつめピエロ
バイキルト / しんくうぎり / しっぷうづき

(148) グレンデル
惡魔系＋ドラゴンマッド
かえんぎり / ドラゴンぎり / みがわり

(149) アクバー
グレンデル＋グレンデル
イオ / せいしんとういつ / つめたいいき

(150) あくまのきし
惡魔系＋さまようよろい
みなごろし / けものぎり / ギガスラッシュ

(151) ギガンテス
惡魔系＋ビックアイ
まじんぎり / ちからをためる / ゾンビぎり

(152) ずしおうまる
アークデーモン＋龍系
マホトーン / かえんぎり / さみだれぎり

(153) デビルアーマー
惡魔系＋よろいムカテ
かえんぎり / いなずまぎり / ドラゴンぎり

(154) ジャミラス
アクバー＋にじくじゃく
メラ / れんぞくこうげき / おいかぜ

(155) デュラン
ずしおうまる＋ゴールデンゴーレム
ドラゴンぎり / つばめがえし / かまいたち

喪屍系[ゾンビけい]

(156) ゴースト
喪屍系＋史萊姆系
まぶしいひかり / なめまわし / くちをふさぐ

(157) スカルゴン
喪屍系＋ソードドラゴン
もろばぎり / マヒャドぎり / つめたいいき

(158) アニマルゾンビ
喪屍系＋獸系
ルカニ / ボミエ / マホターン

(159) やたがらす
喪屍系＋鳥系
とっこう / いなずまぎり / いなずま

(160) マミー
喪屍系＋植物系
まじんぎり / なかまをよぶ / マヒこうげき

(161) ダーククラブ
喪屍系＋昆蟲系
マジックバリア / アストロン / トラマナ

(162) しりょうのきし
喪屍系＋惡魔系
ホイミ / キアラル / シャナク

(163) シャドー
喪屍系＋物質系
つめたいいき / しのおどり / くろいきり

(164) くさったしたい
ゴースト＋獸系
どくのいき / ぶきみなひかり / なめまわし

(165) マッドロン
喪屍系＋おおなめくじ
ザキ / ホイミ / ザオラル

(166) ナイトウイプス
喪屍系＋ミストウイング
かまいたち / いなずま / ひのいき

(167) エビルスピリッツ
喪屍系＋龍系
あまいいき / まぶしいひかり / くろいきり

(168) ウインドマージ
喪屍系＋かまいたち
バギ / フバーハ / シャナク

(169) しにがみ
喪屍系＋とうちゅうかそう
あくまぎり / のろいのことば / ぶきみなひかり

(170) しにがみきぞく
しりょうのきし＋しりょうのきし
ザキ / ベホマラー / タッツウしょうかん

(171) ワイトキング
喪屍系＋魔王系
バギ / デイン / パルプンテ

(172) ボーンプリズナー
くさったしたい＋くさったしたい
イオ / いなずまぎり / つばめがえし

(173) がいこつけんし
ボーンプリズナー＋ボーンプリズナー
ルカニ / つばめがえし / れんぞくこうげき

(174) まおうのつかい
がいこつけんし＋がいこつけんし
メラ / ヒャド / せいしんとういつ

(175) マネマネ
無法配合
モシャス / ふしぎなおどり / まねまね

物質系[ぶっしつけい]

(176) おどるほうせき
物質系＋史萊姆系
ギラ / マホトーン / メダパニ

(177) エビルワンド
物質系＋龍系
キアラル / レミラーマ / つめたいいき

(178) おばけキャンドル
物質系＋獸系
メラ / きあいをためる / くちぶえ

(179) ネジまきどり
物質系＋鳥系
キアリク / キアラル / すべてをすいこむ

(180) トーテムキラー
物質系＋植物系
バギ / メガンテ / せいれいのうた

(181) とげぼうず
物質系＋昆蟲系
メガンテ / たかくとびあがる / スライムたたき

(182) あくまのカガミ
物質系＋惡魔系
マホターン / モシャス / レミラーマ

(183) さまようよろい
物質系＋喪屍系
ホイミ / まじんぎり / メタルぎり

(184) マドハンド
おどるほうせき＋史萊姆系
なかまをよぶ / あしばらい / うけながし

(185) ミステリドール
物質系＋リップス
マヌーサ / メダパニ / ルカニ

(186) メタルドラゴン
物質系＋アンドレアル
みなごろし / がんせきおとし / すなけむり

(187) バルザック
物質系＋魔王系
イオ / デイン / グランドクロス

(188) ひとくいサーベル
物質系＋おおみみず
マホトラ / あくまぎり / マヒこうげき

(189) のろいのランプ
物質系＋ふゆうじゅ
スカラ / ピオラ / バイキルト

(190) キラーマシン
物質系＋スカルライダー
れんぞくこうげき / しっぷうづき / さみだれぎり

(191) あくまのつぼ
物質系＋スライムつむり
ザキ / ラリホー / みなごろし

(192) ギズモ
マドハンド＋かりゅうそう
いきをすいこむ / ひのいき / つめたいいき

(193) ようがんまじん
メタルドラゴン＋アークデーモン
メラ / ひのいき / みがわり

(194) ひょうがまじん
キラーマシン＋キングレオ
ヒャド / つめたいいき / だいぼうぎょ

(195) ミミック
物質系＋ボックススライム
メラ / ザキ / トラマナ

(196) どろにんぎょう
マドハンド＋マドハンド
ふしぎなおどり / みかわしきゃく / ハッスルダンス

(197) ゴーレム
どろにんぎょう＋どろにんぎょう
ちからをためる / きあいをためる / だいぼうぎょ

(198) うごくせきぞう
ゴーレム＋ゴーレム
みがわり / すべてをすいこむ / めいそう

(199) ばくだんいわ
とげぼうず＋とげぼうず
メガンテ / メガザル / めいそう

(200) ゴールデンゴーレム
ひょうがまじん＋ようがんまじん
ビッグバン / ひかりのはどう / タッツウしょうかん

魔王系[？？？？]

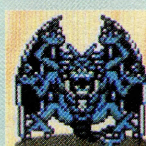


(201) りゅうおう
まおうのつかい＋グレイトドラゴン
ギラ / めいそう / ドラゴラム

(202) りゅうおう (變身後)
りゅうおう＋しんりゅう
みなごろし / ひのいき / ひかりのはどう



(203) ハーゴン
ワイトキング＋メタルキング
ギラ / イオ / タッツウしょうかん



(204) シドー
ジャミラス＋ローズバトラー
ひのいき / つめたいいき / ジゴスパーク

(205) バラモス
ハーゴン＋やまたのおろち
イオ / がんせきおとし / ジゴスパーク



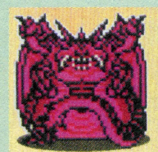
(206) ゾーマ
りゅうおう＋シドー
つめたいいき / ビッグバン / いてつくはどう

(207) デスピサロ
デュラン＋しんりゅう
れんぞくこうげき / ひのいき / ジゴスパーク

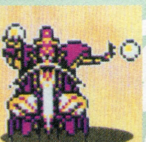




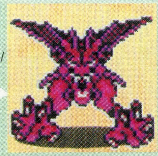
(208)エスターク
デスピサロ+キングレオ
さみだれぎり / いてつくはどう / ギガスラッシュ



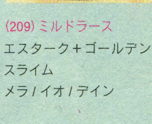
(210)ミルドラース(變身後)
ミルドラース+デンタザウルス
いきをすいこむ / ひのいき / いてつくはどう



(212)デスタムーア
ゾーマ+ミルドラース
ジゴスパーク / ビッグバン / タッツウしょうかん

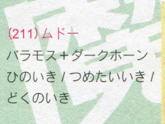


(214)デスタムーア(最終形)
デスタムーア(變身後)+ムドー
せいしんとういつ / ビッグバン / いてつくはどう



(209)ミルドラース
エスターク+ゴールデンスライム
メラ / イオ / デイン





(211)ムドー
バラモス+ダークホーン
ひのいき / つめたいいき / どくのいき



(213)デスタムーア(變身後)
デスタムーア+さそりアーマー
たいあたり / ひのいき / やみのはどう

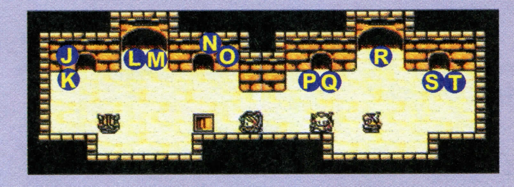


(215)ダークドレアム
デスタムーア(最終形)+わたぼう
デイン / ひのいき / つめたいいき



旅行之門出現條件及登場怪物一覽表

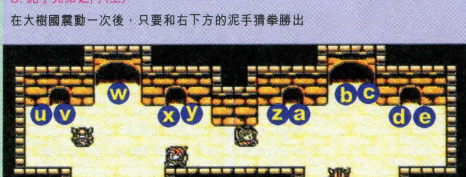
在大樹國內藏有合共31個旅人之門，各有不同的開啟條件，玩者若想捕捉特定怪物來進行合體，那便應參照下表來選擇對應的迷宮。



A. 牧場之門
位於牧場右上角的迷宮，當大樹國震動一次後便能進入。
BOSS：マネマネ
登場怪物：(昆蟲)デスフラッター(龍)フェアリードラゴン(獸)スカルガルー(喪屍)マッドロン(史萊姆)ドラゴスライム(物質)トーテムキラー

B. 徽章老伯之門
當取得13枚小徽章後，只要和徽章老伯旁的金屬史萊姆談話即可。
BOSS：左リップス，中キングスライム，右マタンゴ
登場怪物：(喪屍)ナイトウイプス、しにがみ(物質)ギズモ、さまようよろい(史萊姆)ボックススライム(惡魔)オーク

C. 泥手兄弟之門(上)
在大樹國震動一次後，只要和右下方的泥手猜拳勝出便可。



BOSS：ダンジョンえび
登場怪物：(惡魔)メドーサボール(物質)おばけキャンドル(史萊姆)はねスライム、スラッピー(獸)キラースコップ、たまいたち(龍)フーセンドラゴン

D. 泥手兄弟之門(下)
在大樹國震動兩次後，只要和右下方的泥手猜拳勝出便可。
BOSS：ムドー
登場怪物：(獸)フェアリーラット、アルミラージ、キャットフライ、ファーラット、スカルガルー、ミノーン、キラースコップ、たまいたち、ベロゴン、ももんじゃ、キラーエイプ、ゴートドン、スーパーテンツク、おおきづち、グリズリー、ユニコーン、アイアンタートル、パオーム、イエティ、ストロングアニマル

E. 圖書館之門
當圖書館內怪物收集種類達100款時，只要和櫃檯的人交談即可。
BOSS：やまたのおろち
登場怪物：(植物)コハクそう(惡魔)アークデーモン(昆蟲)ぐんたいガニ(物質)のろいのランプ(喪屍)エビルスピリッツ(獸)キラーエイプ(龍)ガメゴン(鳥)モーザ

F. 水井之門
勝出門技場的F級賽事後，只要把能使用雷系攻擊之怪物交給博士便可。
BOSS：ギガンテス
登場怪物：(獸)アルミラージ(植物)はなまどう(喪屍)ボーンプリズナー(昆蟲)おおなめくじ、おおみみず(史萊姆)スライムツリー、メタルスライム(鳥)あばれうしどり(物質)ひとくいサーベル、どろにんぎょう

G. 廣場老人之門(上)
只要把能使用火系攻擊之怪物交給老人便可。
BOSS：あくまのきし
登場怪物：(史萊姆)ぶちスライム(獸)フェアリーラット(龍)とさかへび、ドラゴンキッズ(鳥)おおにわとり(植物)ビーンファイター

H. 廣場老人之門(下)
取得流星之夜武門會的冠軍後，只要帶同懂得召喚技的怪物過去便可。
BOSS：ミルドラース
登場怪物：(物質)ひとくいサーベル、ネジまきどり、マドハンド、どろにんぎょう、おばけキャンドル、トーテムキラー、さまようよろい、とげぼうず、あくまのカガミ、エビルワンド、ギズモ、のろいのランプ、おどるほうせき、メタルドラゴン、ミステルドール、ばくだんいわ、バルザック、キラーマシン

I. 頑固老人之門
取得流星之夜武門會的冠軍後，只要帶着ゴールデンスライム來和左下方的女孩子談話便可。
BOSS：デスタムーア
登場怪物：(龍)ドラゴンキッズ、ポイズンリザード、コドラ、とさかへび、プテラノドン、フェアリードラゴン、フーセンドラゴン、おおイグアナ、キングコブラ、ソードドラゴン、リザードフライ、ウイングスネーク、ガメゴン、リザードマン、テンタザウルス、アンドレアル、ライバーン、ドラゴンマッド、グレイトドラゴン

J. 喜悅之門
勝出門技場的C級賽事即可。
BOSS：ファンキーバード
登場怪物：(史萊姆)スライムつむり、バブルスライム(獸)ミノーン(鳥)デッドペッカー(植物)ガップリン(惡魔)おおめだま(喪屍)マミー

K. 知惠之門
勝出門技場的C級賽事即可。
BOSS：スカイドラゴン
登場怪物：(龍)プテラノドン(獸)ベロゴン(鳥)はなカワセミ(昆蟲)よろいムカデ(物質)トーテムキラー

L. 怒之門(右)
勝出門技場的D級賽事即可；打敗頭目後大樹國會作第一次震動。
BOSS：バトルレックス
登場怪物：(史萊姆)ドラゴスライム(龍)ポイズンリザード(獸)キャットフライ(昆蟲)おおみみず、おおなめくじ、メーダ(喪屍)アニマルゾンビ

M. 力之門(左)
勝出門技場的D級賽事即可。
BOSS：うごくせきぞう
登場怪物：(史萊姆)ドラゴスライム、スライムツリー(龍)フェアリードラゴン(植物)ふゆうじゅ(惡魔)スカルライダー(物質)どろにんぎょう

N. 安穩之門(左)
勝出門技場的E級賽事即可。
BOSS：スライムファング
登場怪物：(史萊姆)ぶちスライム(龍)とさかへび、ドラゴンキッズ(獸)アルミラージ(鳥)おおにわとり、あばれうしどり(喪屍)くさったしたい、ボーンプリズナー(物質)ネジまきどり

O. 勇氣之門(右)
勝出門技場的E級賽事即可。
BOSS：バックアイ
登場怪物：(鳥)おばれうしどり(植物)ビーンファイター、はなまどう(昆蟲)おおみみず(惡魔)ベビーサタン、ひとつめピエロ(物質)ひとくいサーベル

P. 守護之門(下)
勝出門技場的G級賽事即可。
BOSS：ゴーレム
登場怪物：(龍)コドラ(獸)アントベア(鳥)ピッキー(昆蟲)ぐんたいアリ(喪屍)ゴースト(物質)マドハンド

Q. 等待者之門(上)
勝出門技場的G級賽事即可。
BOSS：ドラゴン
登場怪物：(獸)ファーラット、アントベア(鳥)ピッキー(植物)きりかぶおばけ(昆蟲)キリキリバッタ(惡魔)グレムリン

R. 出發之門
泰利到達大樹國後最初可以進入的迷宮。
BOSS：ホイミン
登場怪物：(史萊姆)スライム(獸)アントベア(鳥)v

S. 回想之門(左)
勝出門技場的F級賽事即可。
BOSS：キラーパンサー
登場怪物：(史萊姆)ぶちスライム(龍)ドラゴンキッズ(獸)ファーラット(鳥)ピッキー(昆蟲)キャタピラー(物質)マドハンド

T. 困惑之門(右)
勝出門技場的F級賽事即可。
BOSS：じんめんじゅ
登場怪物：(史萊姆)ぶちスライム(龍)コドラ、ドラゴンキッズ(鳥)おおにわとり(植物)エビルシード(惡魔)ベビーサタン(喪屍)くさったしたい

U. 迷失之門(左)
勝出門技場的A級賽事即可；通過無限循環迷宮的正確方法是↑3次、←1次、↓2次及←1次。
BOSS：ダークホーン
登場怪物：(史萊姆)ストーンスライム(龍)おおイグアナ(鳥)タックカイト(植物)サボテンボール(昆蟲)テールイーター(惡魔)シルバーデビル(喪屍)ウインドマージ(物質)ギズモ

V. 制裁之門(右)
勝出門技場的A級賽事即可。
BOSS：アクバー
登場怪物：(史萊姆)ぶちキング(龍)リザードフライ(獸)おおきづち(鳥)キラーグース(植物)ヘルボックル(昆蟲)とうちゅうかそう、ドロル、デスファレーナ

W. 鏡之門
勝出門技場的S級賽事即可。
BOSS：デュラン
登場怪物：(史萊姆)スライムボーグ(龍)リザードマ

ン(獸)グリズリー(鳥)キメラ(植物)かりゅうそう(昆蟲)ヘルホーネット(惡魔)ヘルビースト、ライオネック(喪屍)シャドー、やたがらす(物質)エビルワンド、おどるほうせき

X. 幸福之門(左)
勝出鬥技場的B級賽事即可。
BOSS：ジャミラス
登場怪物：(龍)フーセンドラゴン(鳥)ガンコどり(植物)オニオーン(昆蟲)せみもぐら(惡魔)ピクシー(喪屍)しりょうのきし(物質)とげぼうず

Y. 誘惑之門(右)
勝出鬥技場的B級賽事即可。
BOSS：まおうのつかい
登場怪物：(史萊姆)スライムナイト(龍)キングコブラ(獸)ももんじゃ(鳥)ミストウイング(昆蟲)はさみくわがた(惡魔)ダークアイ(植物)とげぼうず

Z. 野心之門(左)
取得流星之夜武鬥會冠軍即可。
BOSS：りゅうおう
登場怪物：(昆蟲)キリキリバッタ、キャタピラー、ぐんたいアリ、おおみみず、メーダ、よろいムカデ、おおなめくじ、じんめんちょう、せみもぐら、はさみくわがた、とうちゅうかそう、テールイーター、デスファレーナ、ドロル、ぐんたいガニ、ヘルホーネット

a. 破壞之門(右)
取得流星之夜武鬥會冠軍即可；打敗頭目後再次進入會出現另一個頭目。
BOSS：ハーゴン／シドー
登場怪物：(植物)はなまどう、エビルシード、きりかぶおばけ、ふゆうじゅ、ガップリン、オニオーン、マッドプラント、かりゅうそう、ヘルボックル、サボテンボール、コハクそう、ひとくいそう、ダンスキャロット、マンイーター

b. 睡眠之門(右)
取得流星之夜武鬥會冠軍即可。
BOSS：エスターク
登場怪物：(喪屍)ボーンプリズナー、くさったしたい、ゴースト、アニマルゾンビ、マッドロン、しりょうのきし、ナイトウイプス、マミー、シャドー、ウインドマージ、エビルスピリッツ、·ミ·ミ·ミ·ミ、がいこつけんし、スカルゴン、ダーククラブ、やたがらす、しにがみきぞく

c. 根絕之門(左)
取得流星之夜武鬥會冠軍即可。
BOSS：デスピサロ
登場怪物：(惡魔)グレムリン、ベビーサタン、ひとつめピエロ、スカルライダー、メドーサボール、ピクシー、ダークアイ、シルバーデビル、オーク、アークデーモン、ヘルビースト、グレンデル、オーガー、アンクルホーン、ライオネック

d. 操縱之門(上)
取得流星之夜武鬥會冠軍即可。
BOSS：バラモス
登場怪物：(鳥)ピッキー、おおにわとり、ドラキー、あばれうしどり、デスフラッター、デッドペッカー、ガンコどり、はなカワセミ、モーザ、キラーグース、ミストウイング、ダックカイト、ロックちょう、サンダーバード、キメラ、ヘルコンドル

e. 支配之門(下)
取得流星之夜武鬥會冠軍即可。
BOSS：ゾーマ
登場怪物：(史萊姆)スライム、ぶちスライム、メタルスライム、スライムツリー、スライムつむり、ドラゴスライム、はねスライム、バブルスライム、スラッピー、ボックススライム、ストーンスライム、スライムナイト、ぶちキング、はぐれメタル、スライムボーグ

旅行之門

來自異世界的挑戰者們

當達成特定的條件時，以下6種異國挑戰者便會出現對付玩者，若能打敗他們可得到一些獎勵的哩！至於挑戰者所攜帶的怪物，則會視乎玩者隊中成員的總等級來隨機決定，基本上等級越高對手的實力固然越強，不過經驗值亦較一般的為多，同時這也是捕捉強力怪物的絕好時機呢。

挑戰者

老魔法使

只要確實令全層地圖出現，老魔法使就會隨機地出現，打敗他隊伍便能被傳送至20層之下的地區(即是3F→23F)。

神父

只要拾取整層內的所有道具，神父就會隨機地出現，打敗他隊中各成員便能回復HP與MP至全滿。

商人

只要移動時並沒有拾取過道具，商人就會隨機地出現，打敗他便能獲得各式各樣的肉類。

詩人

在沒有符合上述條件的情況下，詩人會隨機地出現，打敗他便能提升隊中怪物最弱的能力值20點。

戰士

在沒有符合上述條件的情況下，戰士會隨機地出現，打敗他便能獲得一個キメラのつばさ與及一件隨機決定的道具。

女戰士

在沒有符合上述條件的情況下，女戰士會隨機地出現，打敗她便能獲得一個キメラのつばさ與及一件隨機決定的道具。

異世界挑戰者的怪物

合計等級	出現怪物
1~18	おおきづち、ゴートドン、はさみくわがた、ぶちキング、リザードフライ、ダックカイト、ダークアイ、サボテンボール、ギズモ、しにがみ、ミストウイング、フーセンドラゴン、スライムナイト、シルバーデビル、テールイーター、ヘルボックル
19~38	キメラ、コハクそう、アークデーモン、ひょうがまじん、スライムボーグ、ぐんたいガニ、シャドー、リザードマン、ヘルホーネット、かりゅうそう、ウインドマージ、オーク、ドロル、ひくいどり、デスファレーナ、グリズリー
39~58	キングコブラ、ホークブリザード、ようがんまじん、エビルワイド、のろいのランプ、エビルスピリット、ギズモ、しりょうのきし、·さまようよろい、キラーエイプ、ひくいどり、ドラゴン、メタルスライム、モーザ、ヘルビースト、リップス
59~78	ライオネック、ライバーン、マンイーター、やたがらす、オーガー、アイアンタートル、マネマネ、ダーククラブ、ウイングスネーク、ダンスキャロット、グレンデル、おどるほうせき、ソードドラゴン、ひくいどり、じんめんじゅ、ゴートドン
79~98	スーパーテンツク、あくまのカガミ、イエティ、スカルゴン、ずしおうまる、デビルアーマー、ミステルドール、ゴーレム、フーセンドラゴン、ホークブリザード、キラーパンサー、うごくせきぞう、メタルスライム、ビックアイ、ようがんまじん、ギガンテス
99~118	がいこつけんし、ひとくいそう、ようがんまじん、ひくいどり、キングスライム、デッドペッカー、ばくだんいわ、スライムファング、サンダーバード、デンタザウルス、ずしおうまる、ばくだんいわ、スカイドラゴン、バトルレックス、ファンキーバード、うごくせきぞう
119~138	ストロングアニマル、グレイトドラゴン、パオーム、マネマネ、サンダーバード、ロックちょう、はぐれメタル、メタルドラゴン、ドラゴンマッド、アンクルホーン、しにがみきぞく、キラーマシン、ユニコーン、ダンジョンえび、バルザック、アンドレアル
139 以上	グレイトドラゴン、キラーマシン、バルザック、ロックちょう、メタルドラゴン、じごくのもんばん、きりさきピエロ、メタルキング、やまたのおろち、パオーム、ひとくいそう、ホーンビートル、まおうのつかい、しにがみきぞく、うごくせきぞう、ばくだんいわ

魔法特技全表

在這遊戲的世界裏分別設有魔法和特技，雖然有些在性能與用途上是共通的，不過最大分別是魔法往往會被敵人封住無法使用，特技則沒有這種限制。除了較特殊情況外，大部份的攻擊及回復魔法是會因應等級提升而進化，例如最初的回復魔法ホイミ會變成ベホイミ、火球魔法メラ變成メラミ等，特技方面亦有類似的特質。

回復系

特技名稱	MP	效果
ホイミ	2	回復少許 HP
ベホイミ	5	回復較多 HP
ベホマ	7	回復 HP 至全滿
ベホマラー	18	全體回復較多 HP
ベホマズン	36	全體回復 HP 至全滿
ザオラル	10	1/2 確率令死者復活
ザオリク	20	必定能令死者復活
メガザル	全部	全體復活或完全回復，使用者即死
キアリー	2	治療中毒與劇毒狀態
キアリク	2	治療麻痺與昏睡狀態
キアラル	2	治療混亂狀態
シャナク	2	治療咀咒狀態
マホトラ	0	吸收敵一體之 MP
マホキテ	2	吸收被施放特技之部份消耗 MP
マホトラおどり	0	吸收敵全體之 MP
ひかりのはどう	7	治療我方全體的異常狀態
めいそう	8	大幅度回復自己的 HP
ハッスルダンス	12	全體回復較多 HP
せいれいのうた	20	1/2 確率令全體死者復活
メガザルダンス	1	成功的話就出現メガザル

攻擊系

特技名稱	MP	效果
メラ	2	敵一體火球攻擊
メラミ	4	敵一體大火球攻擊
メラゾーマ	10	敵一體巨火柱攻擊
ギラ	4	敵全體火炎攻擊
ベギラマ	6	敵全體大火炎攻擊
ベギラゴン	10	敵全體猛烈火炎攻擊
イオ	5	敵全體爆炸攻擊
イオラ	8	敵全體大爆炸攻擊
イオナズン	15	敵全體猛烈爆炸攻擊
バギ	2	敵全體真空系攻擊
バギマ	4	敵全體大型真空系攻擊
バギクロス	8	敵全體猛烈真空系攻擊
ヒャド	3	敵全體冷凍攻擊
ヒャダルコ	5	敵全體大冷凍攻擊
マヒャド	12	敵全體猛烈冷凍攻擊
デイン	5	敵全體雷電攻擊
ライデイン	10	敵全體大雷電攻擊
ギガデイン	15	敵全體強烈雷電攻擊
ザキ	4	敵一體即死
ザラキ	7	敵全體即死
メガンテ	1	敵全體致命一擊，使用者同樣
もろばぎり	2	敵一體造成大傷害，使用者稍傷
たいあたり	1	敵一體造成大傷害，使用者受傷
すてみ	1	敵一體造成大傷害，使用者防禦力下降
とっこう	1	敵一體 HP 變成 1，使用者同樣
みなごろし	3	隨機對雙方其中一體造成大傷害
まじんぎり	3	無視防禦力對敵一體造成大傷害
たかくとびあがる	5	下回合對敵一體造成大傷害
かえんぎり	3	敵一體炎系斬擊
いなずまぎり	3	敵一體電系斬擊
しんくうぎり	3	敵一體真空系斬擊
マヒャドぎり	3	敵一體冷凍系斬擊
メタルぎり	3	對金屬系敵人造成大傷害
ドラゴンぎり	3	對龍系敵人造成大傷害
けものぎり	3	對獸系敵人造成大傷害
つばめがえし	3	對鳥系敵人造成大傷害
あくまぎり	3	對惡魔系敵人造成大傷害
ゾンビぎり	3	對喪屍系敵人造成大傷害
だいせつだん	3	對物質系敵人造成大傷害
スライムたたき	3	對史萊姆系敵人造成大傷害
こうらがえし	3	對昆蟲系敵人造成大傷害
えだはらい	3	對植物系敵人造成大傷害
グランドクロス	20	敵全體超強真空系攻擊
れんぞくこうげき	3	對敵一體作 2 回連續攻擊
ばくれつけん	6	胡亂向敵方作 4 回連續攻擊
なかまをよぶ	4	呼召同伴，最多作 4 回攻擊
おおごえでさけぶ	8	呼召同伴，最多作 8 回攻擊
しっぷうづき	2	造成傷害較少但必是最初攻擊
きあいをためる	3	造成傷害較多但必是最後攻擊
さみだれけん	5	敵全體 1 回攻擊
たまいたち	3	敵全體真空系攻擊
しんくうは	6	敵全體大型真空系攻擊
いなずま	3	敵全體雷電攻擊
がんせきおとし	5	敵全體岩石攻擊
ひのいき	2	敵全體火炎攻擊
かえんのいき	4	敵全體大火炎攻擊
はげしいほのお	8	敵全體猛烈火炎攻擊
しゃくねつ	16	敵全體超強火炎攻擊
つめたいいき	2	敵全體冷凍攻擊
こおりのいき	4	敵全體大冷凍攻擊
こごえるふぶき	8	敵全體猛烈冷凍攻擊
かがやくいき	16	敵全體超強冷凍攻擊
ジゴスパーク	25	敵全體超強雷電攻擊
ビッグバン	30	敵全體超強爆炸攻擊
マダンテ	全部	以 MP 直擊敵人，威力絕大
どくこうげき	2	附帶中毒效果的攻擊
ねむりこうげき	2	附帶昏睡效果的攻擊
マヒこうげき	3	附帶麻痺效果的攻擊
ギガスラッシュ	20	敵一體超強閃電斬擊
ぱふぱふ（♂）	2	敵一體無情攻擊
しのおどり	6	敵全體即死

補助系

特技名稱	MP	效果
ラリホー	3	敵一體 0~3 回合內保持昏睡
ラリホーマ	5	敵全體 0~3 回合內保持昏睡
マホトーン	3	敵全體無法使用魔法咒文
マヌーサ	3	敵全體看見幻影令命中率下降
メダパニ	5	敵全體變成混亂，無法輸入命令
ルカニ	3	敵一體防禦力下降
ルカナン	4	敵全體防禦力下降
スカラ	2	我方一體防禦力上升
スクルト	3	我方全體防禦力上升
ボミエ	3	敵一體速度下降
ボミオス	4	敵全體速度下降
ピオラ	2	我方一體速度上升
ピオリム	3	我方全體速度上升
フバーハ	3	火炎及冷凍系特技傷害減半
バイキルト	6	我方一體攻擊力變成 2 倍
マジックバリア	3	我方全體咒文防禦力上升
マホターン	4	反彈敵方咒文 1 次
マホカンタ	4	一定時間內反彈敵方咒文
モシャス	5	變身為敵方一體，同時擁有其能力
アストロン	2	3回合內變成鋼鐵，攻擊與特技無效
トラマナ	2	毒沼及障礙等損害地形無效化
レミラーマ	2	顯示身處層數之全地圖
パルプンテ	20	隨機發生效果的不思議咒文
ちからをためる	0	下回合的攻擊變強
いきをすいこむ	0	下回合火炎或冷凍系特技變強
せいしんとういつ	0	下回合可作 2 回行動
あまいいき	3	敵全體變成昏睡狀態
やけつくいき	4	敵全體變成麻痺狀態
どくのいき	3	敵全體變成中毒狀態
もうどくのいき	4	敵全體變成劇毒狀態
メダパニダンス	4	敵全體變成混亂狀態
のろいのことば	3	敵全體變成咀咒狀態
ぱふぱふ（♀）	1	強制停止敵一體的行動 1 回合
いてつくはどう	7	敵全體施放之咒文消失
すなけむり	2	敵全體攻擊命中率下降
まぶしいひかり	2	敵全體攻擊命中率下降
ぶきみなひかり	2	敵全體的魔法變弱
ふしぎなおどり	0	敵一體 MP 下降
みかわしきゃく	1	閃避敵方攻擊之確率上升
さそうおどり	2	強制停止敵全體的行動 1 回合
なめまわし	2	強制停止敵一體的行動 1 回合
ひゃくれつなめ	4	停止敵一體行動1回合，防禦力變1
あしばらい	1	強制停止敵一體的行動 1 回合
すいめんげり	3	強制停止敵全體的行動 1 回合
おたけび	3	強制停止敵全體的行動 1 回合
くちぶえ	0	呼召怪物出來戰鬥
まねまね	4	把所受到的敵方行動照樣對付之
やみのはどう	7	防禦力、速度及命中率下降
くろいきり	8	敵我雙方均不可使用魔法
タッツウしょうかん	20	召喚タッツウ來參加戰鬥
デアゴしょうかん	20	召喚デアゴ來參加戰鬥
サムシンしょうかん	20	召喚サムシン來參加戰鬥
バズウしょうかん	20	召喚バズウ來參加戰鬥
みがわり	2	替指定同伴抵受攻擊
におうだち		替全部同伴抵受攻擊
おいかぜ	6	反彈自己受到的火炎及冷凍系攻擊
きょうふう	10	反彈各同伴受到的火炎及冷凍系攻擊
うけながし	4	把自己受到之攻擊卸走
だいぼうぎょ	3	所有攻擊的傷害大減
やいばのぼうぎょ	3	把受到攻擊之部份傷害反彈回去
すべてをすいこむ	2	反彈受到的火炎及冷凍系攻擊
おどりふうじ	6	敵全體跳舞系特技禁制使用
くちをふさぐ	6	敵一體火炎及冷凍系特技禁制使用
ドラゴラム	9	變成惡龍攻擊敵人

技的合成

要學取威力較強的特技，除了靠直接捕捉擁有該技能的怪物外，玩者可將兩種或以上的關連特技把這招拼砌而成，從而節省了找尋怪物所需的時間。注意，下面所指的等級是學習該魔法／特技之基礎等級，在特定情況下會作出調整。

咒文／特技（等級）	學習條件（等級）
メガザル（33）	メガンテ（2）＋ザオリク（28）
とっこう（19）	たいあたり（13）＋ちからをためる（15）
かえんぎり（12）	メラミ（14）＋ちからをためる（15）
いなずまぎり（12）	いなずま（11）＋ちからをためる（15）
しんくうぎり（12）	かまいたち（14）＋ちからをためる（15）
マヒャドぎり（12）	ヒャダルコ（13）＋ちからをためる（15）
グランドクロス（29）	ゾンビぎり（13）＋しんくうは（20）
せいしんとういつ（19）	ちからをためる（15）＋いきをすいこむ（18）＋めいそう（27）
しっぷうづき（13）	ピオリム（6）＋ちからをためる（15）
さみだれぎり（16）	れんぞくこうげき（20）＋しっぷうづき（13）
ジゴスパーク（35）	ギガデイン（31）＋いなずま（11）
ビッグバン（37）	イオナズン（30）＋しゃくねつ（31）＋かがやくいき（31）
マダンテ（39）	メラゾーマ（29）＋ベギラゴン（27）＋イオナズン（30）＋バギクロス（28）
	＋マヒャド（26）
マヒこうげき（10）	どくこうげき（6）＋ねむりこうげき（8）
やけつくいき（17）	あまいいき（11）＋もうどくのいき（15）
しのおどり（21）	のろいのことば（16）＋さそうおどり（15）
ぶきみなひかり（15）	のろいのことば（16）＋まぶしいひかり（13）
まねまね（22）	モシャス（22）＋せいしんとういつ（19）
いてつくはどう（21）	ひかりのはどう（24）＋やみのはどう（22）
ひかりのはどう（24）	キアリー（6）＋キアリク（9）＋キアラル（7）＋シャナク（8）
やみのはどう（22）	マヌーサ（11）＋ルカナン（9）＋ボミオス（8）
やいばのぼうぎょ（15）	もろばぎり（9）＋だいぼうぎょ（15）
めいそう（27）	におうだち（13）＋だいぼうぎょ（15）
ハッスルダンス（19）	ベホマ（17）＋みかわしきゃく（10）
せいれいのうた（28）	ザオリク（28）＋おたけび（15）
メガザルダンス（31）	メガンテ（2）＋ハッスルダンス（19）
ギガスラッシュ（34）	かえんぎり（12）＋いなずまぎり（12）＋しんくうぎり（12）＋マヒャドぎり（12）



玩家特區

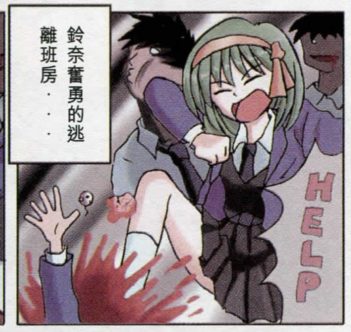
惱懊GAME你教

放課後 BIOHAZRD

BY:超音潛艇













GP 玲奈 MESSAGE:

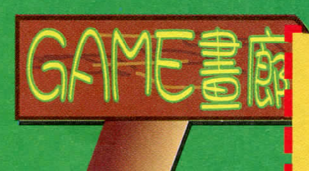
噢，Dreamcast推出了啦，不過售價卻貴得可怕啊，要五、六千元一部，我可沒有這麼多錢啊。雖然很喜歡玩那隻《VF3tb》，但現在，嗚嗚，唯有玩3元一局的街機算了~~。

至於今期的畫稿嘛，由於來稿水準十分高，真是弄到我頭都大啦，所以今期是有兩個佳作獎的。我想這樣才不會白費作者的心血啊。

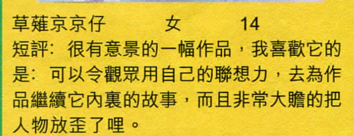
佳作獎:



優秀作品:

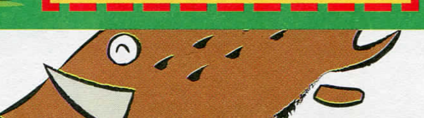


SNAIL 女　？？
題目：美莉尼亞
短評：非常細緻的上色技巧啊，(尤是那雙眼睛)而且畫面結構又夠公整，實在不錯。但是，女孩子右手的結構好像出現點問題哩。



草薙京京仔　女　14
短評：很有意景的一幅作品，我喜歡它的是：可以令觀眾用自己的聯想力，去為作品繼續它內裏的故事，而且非常大膽的把人物放歪了哩。





編輯TOUCH

給 G.P.玲奈的善意批評

教主GP玲奈：

妳好！真的非常感謝你呢！在87期《遊戲誌》中，將IORI的女朋友STIER的指令表和原畫設定登了出來，我真的好高興哦！謝謝你啦！雖然遲了兩個月，雖然只有前面的兩張，但是有回音就是最好不過的了，再次衷心她說一句：Thank you very much！！(後面兩張希望你能夠補回去)



其實我每出一期《遊戲誌》就會寫一封信去(可留意日期)，所以有時信件丟了不知怎麼一回事，而且又不會每次都會刊登我的信和回答我所問的問題，所以非要等到下一期出版才會動筆。《遊戲誌》自創刊以來都是一份雙周刊，要等它出版可不容易啊！每次都等到我頸都長了，但還是要比香港遲半個禮拜才到，哎～真是可悲啊！還有，「編輯TOUCH」裡時常印錯字呢！以後要注意啦！

教主大人也太執著了，(或許我用錯字眼，不是叫「執著」吧！)有時外界的輿論不滿是少不了的，不必理的就別理。像上次的讀者批評了黃秋燕小姐的作品以後，這期她的畫立即成了「優秀作品」，失去了「佳作獎」。說真的，這次她畫得比以往精細得多，特別是衣服，我能看出她是很用心地去勾每一筆的。(雖然畫面積很少，要用放大鏡才能看清楚)反而這次得「佳作獎」的作者的畫「走樣」了，雖然他對水彩的控制有一定技巧，但比起黃小姐「有番咁上下」的透明彩，似乎遜色多了。真的要實事求是啊！

IS莎好想向「GAME畫廊」投稿的，但由於本地的顏料供應實在有限，既無透明彩又無麥克筆，真的很難將畫稿上得漂漂亮亮呢！所以好羨慕香港的讀者，特別是黃小姐，真的有「專業水準」啊！但可否幫我轉告她，她畫身體有點問題，雖然面相做得很好，但比例均勻也是很重要的啊！我在畫畫方面造詣不深，能指出別人的畫的通病，而不知道自己的畫的通病的我，什麼時候才可以畫出很像森氣樓先生一樣的偉大作品呢？(←發夢啦你！)

我想問一下，在「互動遊戲誌」裡擔任旁白的小姐是誰呀?她的聲音好可愛呢！那……不會是教主大人吧？「互動遊戲誌」不是一個月出一次，而是不定期出版的吧？不知道它的出版日期，要一個月4個禮拜地等，好辛苦哦！而且好像一次比一次少，第一次放1個小時，第二次只剩30分鐘，那麼下次不就只有15分鐘了嗎？噢～沒天理啊！我那麼貪心，1個小時的「互動遊戲誌」，才「刎我胃口」的！

最後值得要開香檳慶祝的是－－IORI又登上人氣排行榜的第一位了！謝謝每個投了他一票的人！

PS教主大人，在某一封沒刊登的我的信裡，我曾經問過上代教主，我是否可以投IORI一票，可是沒有回覆，現在你可以回答我嗎？投票的截止日期是否以當地的郵戳為準的呢？Bye-bye-

祝：升職加薪，魚翅撈飯！

IS莎

98.11.12.

TO：IS莎

多謝你給我的意見哩。唔，我很喜歡你給我的那句——「實事求是」，以後在工作上，我都會以這為我的宗旨，希望之後的GAME你教不會令你失望。(超碼要減少錯字~~)

至於「互動遊戲誌」的旁白，當然不是我啦。不過説起來，我也不知她的廬山真面目啊。而至於「互動遊戲誌」的片子，現在已移到「互動電視」中播映了，故大家可於「互動電視」中繼續收看。

至於投票方面，可是十分歡迎啦。而且你何時寄來也可以，因為我們會把你的票放入最新一期的排行榜內。

佳作獎：

ALICE 女 16

短評：以「X」中那悲劇人物小鳥為題材的作品。唔，技巧方面是不用置疑的，而且畫面也能帶出小鳥那種悲哀宿命的感覺。

刊登作品：



貓丸 女 15

短評：基本的色感已掌握到了，但細緻的地方還有待琢磨，(如人體結構，上色技巧)努力吧。

新欄目！！

COSPLAY 遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。事不宜遲，快點寄照片來啦。

新人事新作風！！

GAME 畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯 TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿一吃飯一睡覺一寫稿？)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗？)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。



扮演遊戲：《FINAL FANTASY VII》
扮演人物：左起：CHEMAIN=AERITH、小秋子 =CLOUD、紫籃 =VINCENT、SHEENA= 積茜、阿 BO=TIFA







優秀作品：



TERRY CHAN　男　26
短評：很帥的八神呀，而且用電腦造的火炎效果也相當不錯。若果有背景的話，此作品的整體性會更大。

祝：

得到理想的油彩

BY：G.P.玲奈

70人民幣一本《遊戲誌》？？

GP玲奈：（妹妹）

不介意我這樣稱呼妳吧？代我向《GPM》眾編輯問好！由於國內通用簡化字，所以請妳費神看這封信了。Sorry！

我從《GPM》創刊已經開始捧場，不惜國內的書商大多靠走私渠道入書，因此本人不能期期捧場，直至50期以後才能較穩定地買到《GPM》。其實中國的市場這麼大，為甚麼《GPM》不考慮一下國內代理呢？一來可以擴大銷量，二來國內讀者亦可以用正常的價錢買到《GPM》及尊賣店的產品。（這裡有些書店的奸商將《GPM》提價至50元人民幣，而82期等幾期送VCD的更加收20元，真係冇陰公）。希望玲奈能轉達我這個意願給有關方面吧！

還有在這裡值得一贊的是《GPM》改版後給人一種充實而整潔的感覺，請堅持下去啊！最愛看的是玲奈主持的“惱懊GAME你教”（並非擦鞋，是真的），給人感覺親切，不像上任教主給人集中營的感覺，Good！

最後提幾點建議：A：以後的封面能否用84、85期那種紙？B：以後的各種GAME SHOW盡量用VCD制作；C：多送一些海報、貼紙、墊板一類物品。（因為國內實在太缺乏這些東西了，拜托！）

這是本人第一次寄信來《GPM》希望像BCS丹般幸運地被刊登吧，若不刊登，亦希望玲奈能在版面中告訴我一聲！Thanks。

八神京

（發神經）

九八年十一月十二日

PS：報料一國內某雜誌《電子遊戲與電腦遊戲》中刊登的秘技絕多數抄自《GPM》，你們怎看？

TO：八神京

我們都知道國內的市場潛力非常優厚，（好像在報道財經的口吻~~）而且很多國內讀者都想於國內用較合理的價錢買到《遊戲誌》。不過大家放心吧，這方面的意見我已轉達給編輯哥哥們了。希望在不久的將來，你們的願望能實現。（不過我想不到送VCD要加收20元）

至於你所提出的三點建議，我也覺得很有建設性啊，而我也會把它們交給編輯哥哥們作考慮的了，請放心吧。

至於國內有雜誌拷貝《遊戲誌》的秘技這方面，WELL，若果是從《遊戲誌》中得知秘技，再自行撰寫及抓遊戲畫面的話，當然是沒問題。但若果是直接拷貝《遊戲誌》中的文字及圖片的話，那就當然很有問題了。

BY：G.P.玲奈

機迷奇遇記

To：我的女神GP玲奈：

餓KEN“奇”的士卡？真沒想到能和妳通信，真的好高興哦！妳知道嗎？妳是我至喜歡的編輯呢！（還有JJ機神，黑手、小健健同志，哎喲，我真花心呢！）自從妳成為了“惱懊GAME你教”的新主持後，我覺得“惱懊GAME你教”越來越好睇！哎喲！不是說前教主主持得不好，總之是兩種很不同的感覺啦！

玲奈！妳近來有冇玩《拳皇98》啊？《98》真是一隻好好玩的格鬥Game呢！在玩者的心目中，《拳皇》系列的地位僅次於世界盃呢！現在歌仔都有得唱！「MR.BIG個光頭好可愛，陳國漢個頭有個地中海，蔡寶奇最怕搭飛機去比賽，雅典娜一出場就攞晒彩，草薙京同阿雪就真心相愛，二階堂個髮形就死都唔改，大蛇唔出場就唔應該等多成年，咪要好耐！！」講開《拳皇》系列，就真係有好多嘢講，好似前日咁，我去一間新開嘅機室打機，見到入面有成三部《98》，兩部都有人霸住，但偏偏有一部冇人玩，我以為好好彩啦，所以拿拿林去玩，點知入錢就知大鑊！部機是冇輕P同重K的，仲要個方向制唔可以前進，唔可以起招，冇囉！依舖冇囉！唔可以用前後緊急迴避，唔可以超重擊，唔可以爆POW！你叫我點玩啊！天～～啊！！！跟住仲唔好彩，有個阿叔竟然落銀挑機，我心想；“我用個咁嘅制，真係三歲細路仔都贏唔到啦！點知，個阿叔原來打機仲差過三歲細路仔，我不斷用跳躍重P站立重P+特殊技就贏到佢，佢輸了後又再挑過，仲係依然比我贏到，到打電腦時，唔知係部機LV低定係我好彩，不斷用之前嘅戰法，竟然比我打爆機，真係講出嚟都冇人信！之後我去玩一部冇事嘅機，但今次竟然打到第四局就Game over，真係話唔邪都唔得，這Game真係很奇妙，玲奈，妳話是嗎？

仲有，響86期遊戲誌度，貴家澪同你講貴刊攻略依樣唔好，個樣唔掂又話未有攻略就爆機，其實佢部SS張記憶卡Short鬼咗，話佢咁快打爆機，呃鬼咩！佢睇黑魔王個爆機畫面就真！（注：軍魔王簡單的講就係又一屋嘅老板，佢打機厲害，爆機其快，深受遊戲民愛戴？哈！唔好意思，響度寫埋的私人恩怨添。

最後我有幾個問題問咗玲奈，行嗎？

1）玲奈妳最喜歡玩什麼類型的Game？

2）玲奈妳最喜歡那隻TV Game and AD Game？

3）玲奈妳最喜歡那個遊戲人物男and女？

4）玲奈妳同邊個編輯最friend？

5）玲奈妳最喜歡什麼顏色（作為我買Game Boy Color時作參考）

6）玲奈妳今年幾歲？

好吧！係咁先，玲奈，請代我向各位靚仔編輯大佬問好！同向黑手講聲Sorry！上次誤會佢真係唔好意思！（最衰係神樂佢點我攪到我誤會晒！為此我決定退出偵探界，以表歉意！）

祝：玲奈越來越靚，

工作順利。

及早日脫離地獄先生魔掌！！

又一屋八杰集之

泰利マサキ

UC.1998.11.18

刊登作品：

B.C.S.丹女　15
短評：B.C.S.丹為《拳皇》設計的人物（而且還要是CHRIS的女友），連出招、出場甫士、指令樣做到足，真是很花心思啊。唔？你的志願是否往SNK當遊戲設計員呢？

TO：泰利マサキ

《拳皇》系列的遊戲當然有玩啦，但玩得不大好，時常給天草、非洲他們一隻打三隻。而那首歌也非常有趣啊。不知是出自何人手筆呢？

WELL，你也有不少問題問我哩，看來大家都想知道我多點東西，沒緊要啦。而答案如下：

1）基本上除了2D射擊外，我甚麼遊戲都玩的。

2）家用的是《FFV》，而街機的是《PROP CYCLE》及《VIRTUA ON ORATORIO TANGRAM》。

3）是《FFV》的莉娜，因她慈悲的心腸給我很深刻的印象。

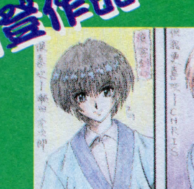
4）當然是超音潛艇啦，因為要時常跟他給作搞「G.P.玲奈SHOW GAME SHOW」嘛。

5）若是用來選GAME BOY COLOR的顏色，那當然是透明紫了。

6）秘密喲。

BY：G.P玲奈

刊登作品：







B.C.S.丹女　15
短評：蠻有趣的一幅作品，不過我還是最愛那個扮COOL的小丹丹。WELL，下次試試用別的顏料吧。

刊登作品：



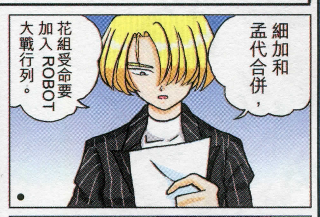
kaede　女　？？
短評：雙雙在手牽手的看星星，其實意念是非常不錯的啊。但是嘛，人物跟背景好像有點格格不入~~。

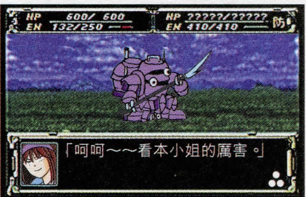


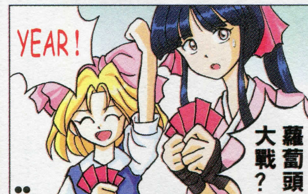


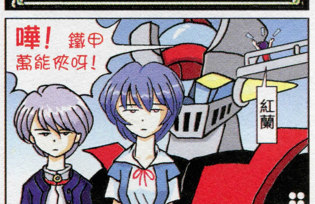
BY：超音潛艇

SUPER SAKURA WARS

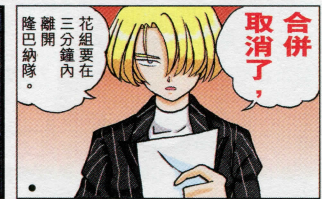




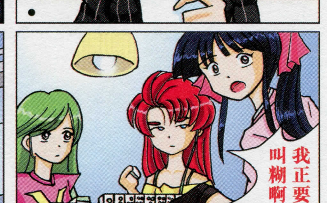


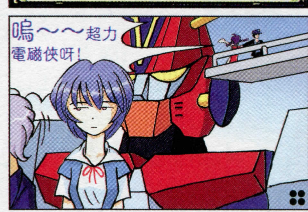


SUPER SAKURA WARS 完結篇









優惠交易廣場

折扣優惠預埋你！

想以最便宜的價格購買遊戲軟件和遊戲機配件嗎？《遊戲誌》由今期開始特別增設「優惠交易廣場」，網羅港九新界各遊戲店，提供各種各樣的折扣優惠，保證有你着數。

※各商號保留各優惠券的所有使用權利





懷舊遊戲 10 盒裝優惠券

美版超任盒帶 10 盒　優惠價 $400
SEGA MD 盒帶 10 盒　優惠價 $400
SEGA GG 盒帶 10 盒　優惠價 $300

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1998 年 12 月 18 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

遊戲機手掣優惠券

Sega Saturn MEJORIS A1 手掣　優惠價 $55
PlayStation SAKKARA A1 手掣　優惠價 $59

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1998 年 12 月 18 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

遊戲配件優惠券

Sega Saturn RGB 線　優惠價 $18
PlayStation 手掣延長線　優惠價 $20

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1998 年 12 月 18 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

N64 薩爾達優惠券



薩爾達傳說 64～時之洋笛（日版）
特惠價 HK$420

新機地
旺角奶路臣街 19 號 B 地下（旺角中旅社側）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1998 年 12 月 18 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

精選遊戲優惠券



PlayStation 遊戲《TIME CRISIS》　優惠價 $50
NEOGEO 盒帶遊戲《WORLD HERO JET》　優惠價 $99
NEOGEO CD 遊戲《拳皇'95》　優惠價 $35
TAMAGOCHI　優惠價 $50

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26
屯門新都商場 2 樓 310 號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1998 年 12 月 18 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

METAL GEAR SOLID 特別版大優惠

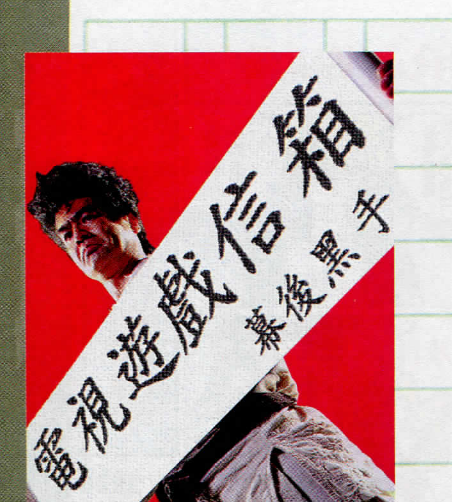


原價 HK$555 優惠價 HK$500
只限十套

新威龍貿易公司
九龍深水埗福華街152號
黃金大廈商場地面 16 號

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1998 年 12 月 18 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

NO.



D & D COLLECTIONS

黑手：

HI！小弟是第一次來信，希望你可以刊登吧！(Thank You)

1) 行貨遊戲和水貨遊戲除了價錢和語言不同外，還有什麼不同？(例如：包裝和畫面等。)

2) 你們在那裡買DC？

3) 承上題，如果你們在日本買，估計需要幾錢？(港幣)

4) 為什麼你們在初時狂送東西，但之後就沒有，只有一些攻略本或特刊？

5) SS明年會不會有新遊戲出？(因為我等<D & D COLLECTIONS>已經很久了。)

6) DC能不能在短期內在香港上網？

7) PC的<サクラ大戰太正十二年度電腦記錄年鑑>能不能在J-WIN95玩，因為我見到盒上寫著Macintosh專用？

JH上

JH：

1.基本上是沒有分別的...

2.當然是在賣遊戲機的地方啦！

3.大約是$2100左右。

4.因為8個字「經濟唔好，世界難撈。」

5.會，不過推出的遊戲便比較少

6.相信不可能了，SEGA暫時也沒有説過會在香港開設SERVER。

7.噢！是不可以在PC上開啟的啊！



無電開唔到機

幕後黑手先生：

本人是第一次來信，希望能夠刊登。Thank You！

1.如果SS主機的內置電池沒有電，會否開不到機或玩不到Game呢？如果要買一枚新的，在那裡可以買到？

2.《AZEL~PANZER》這隻RPG Game，請問貴刊有否出攻略呢？有的話，又在那幾期刊登？

3.承上題，不知道黑手對這隻Game有何評價？

4.除了《The house of the dead》外，SS有否其他好玩的Gun Shooting Game呢？

5.請黑手寫出三隻您認為最值得玩的RPG Game(SS機)。

6.請問Dreamcast大約多少錢一部(港元)

7.在市面上有種叫S-Video端子線的天線，請問跟普通的天線有何分別呢？

懇請黑手先生解答在下的疑難！

祝貴刊銷量蒸蒸日上！

HIDE

16-11-98

HIDE：

1內置電池只是用作記錄遊戲和機能的設定吧，就算沒有它也可以開到機的。

2.在《遊戲誌》的第68和69期中有介紹的。

3.在概念和畫面上是不錯的，但是黑手還是不大喜歡。

4當然是有著名的《VIRTUAL COP》系列。

5.《GRANDIA》、《LUNAR系列》和《真説侍魂~武士道烈傳》

6.以現時日圓的匯價來看，大約便是$2100。

7.普通的AV線只是以一條的映像線來輸出映像，但是S端子便是在輸出的映像線內，再將映像的顏色分開處理，所以映像和色彩方面都是會比AV線優秀的。

幕後黑手覆

青春常駐，恭喜發財

幕後黑手先生，我是第一次寫信來的，我有很多問題，請你回答。

1.我玩歡迎來到到PIA CARROT 2的時候，為什麼玩不到日野森あずさ的ENDING，但我已經跟攻略來玩(第63期電腦版)，請你回答。

2.拳皇98會不會移值到PS？

3.歡迎來到PIA CARROT 2的攻略(SATURN版)在第幾期？

4.ADVENCED VG 2有沒有隱藏人物？

最後祝你生意興隆！

忠實讀者

櫻上

十一月十三日

櫻：

1.只要不幹她便可以的了

2.會，預定在99年春季發售。

3.在《遊戲誌》第85期的介紹中，已刊登了角色攻略的流程表。

4.有兩個隱藏人物，分別是謝華MIRANDA和MATERIA。玩者只要完成故事模式和NORMAL MODE便可以的了。



經典再現

致幕後黑手：

本人又再次麻煩黑手了，希望解答以下問題：

1) 在88期中的Coming Up說〔KOF '98〕會忠實移植至PS，是否真的？

2) 為何貴刊有些攻略沒有地圖（如：XENOGEARS及LEGAIA傳說）？希望貴刊以後所有RPG攻略有地圖，避免本人走冤枉路。

3) PS有沒有好玩的足球Game？

4) 究竟SS的〔超級機械人大戰F完結篇〕怎樣能打白河愁的Ending？本人看過貴刊的攻略也找不到。

5) 黑手覺得全格鬥Game中那一款是最好玩的？(包括所有街機或家用機)

多謝解答！

祝全編輯身體健康！

Arto上

Arto：

1.千真萬確，如有半句虛言，天誅地滅。

2.我們會盡量做到的了，OK？

3.不用多說《WINNING ELEVEN》系列便是首選，至於《FIFA》也不錯的。

4.白河愁是沒有自己的ENDING的

5.好無奈，是任天堂的《功夫》......

幕後黑手覆

神技

致幕後黑手大人：

小弟第一次來信，十萬火急希望您能夠在88期內刊登，以下有幾條問題問黑手大人您。

1.在哪裡可以剛到SS版的心跳回憶～FOREVER With You～的呢？正版也好翻版也好。如翻版不能在貴刊刊登希望您能寫在回郵信封內。

2.SS的生化危機幾時出呢？

3.SS的拳皇95有甚麼秘技呢如有請刊登？

4.任天堂會不會出夜光彩色Game Boy呢？

5.現在有沒有得買CAR-NAV SATURN呢？

祝心想事成！

Sin Wai Hung

7-11-98

Sin Wai Hung：

1.黑手的探子回報說在信和頂層的某一間商店中有售。

2.請不要失望，遊戲的開發經已中止。

3.是有一個秘技的，不過暫時還沒有成功試到，只要玩者得到一百萬分或以上來完成遊戲一次，便可以改變必殺技的性質。

4.是會有的，不過要在遲一些才有得玩。

5.現在已經沒有推出了。

幕後黑手覆

最強武器

To：黑手

1.FF 7怎樣才可培育三用路行鳥？

2.三國誌六會不會出中文版？

3.FF 7的最後大佬怎樣打，即是打賽佛諾期前一個？(六人一起出戰那個。)

4.FF 7是不是每個角色也有最強武器？

5.Rock Man X5何時推出？

6.DC機會不會出「年齡限制」的game？

7.現在GB受歡迎還是SFC受歡迎，若是GB為甚麼可有這麼悠久的歷史？

8.讀者寄來的信你們會留待每期抽一次還是每期換過一批新的信？

9.請問可不可以印一幅完整的FF 8海報？

10.你們出版攻略時可否早一兩期出呢？因為其它Game書已經出完攻略時你們還未出完。

11.最後我的字值多少分？100分為滿(唔慌高！)

祝貴刊銷售蒸蒸日上。

克拉特二世上

克拉特二世：

1.請留意第81期《遊戲誌》的145頁，那　有刊登過方法。

2.有這一個可能性，不過還沒有正確消息。

3.只要長時間戰鬥便可。

4.當然是有啦！

5.暫時還沒有收到正確的消息。

6.依SEGA現時的宣傳手法來看，我想機會不大，但是SEGA還沒有正式發表過。

7.看來GB現在的確是比SFC受歡迎，可能因為方便的原因吧，而且它還有不少好玩的遊戲。

8.抽不到的信是總會有一天被抽中的，努力祈禱吧！

9.怎樣才算是完整呢？

10.不要忘記我們是雙周刊來的，而且很多時我們都要守限制呀！

11.比畫面也只得35分。

幕後黑手覆

BOOT LICKER

致本世紀最靚仔或靚女的幕後黑手：

我第一次寫信給你，希望你解答吧！

1.《FF VIII》布，SQUARE總共公布多少人物？

2.《三國誌VI》中那種兵種實力最平均？

3.《G GENERATION》怎樣組合成為高達？

4.WINNING ELEVEN是不是只有巴西的卡路士才能在射罰球時有超遠距離的助跑？

5.眾多三國志系列中，黑手最喜歡那隻？(一定要答)

PS希望你們介紹多些PC遊戲和攻略。我的字值多少分(100分滿分)

擦鞋仔上

擦鞋仔

1.大約10個。

2.因為在不同的地形是會有不同的效果，所以很難說，不過真的要選擇的話便是步兵。

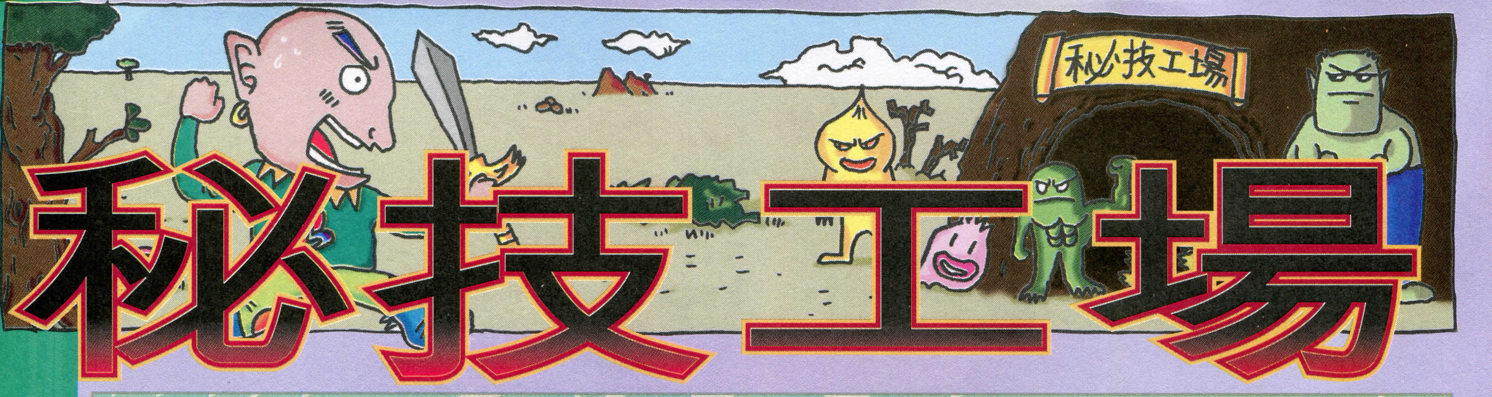
3. GUNDAM是要靠升LEVEL取得的。

4.是，因為這是他的特色。

5.最喜歡的便是《三國志IV》。

幕後黑手覆





秘技工場

二級勁料

使用最後BOSS——「DURAL」

遊戲：VIRTUA FIGHTER 3tb
機種：Dreamcast

「DURAL」，可說是在《VIRTUA FIGHTER》之中一個極之厲害的人物，對付他真是一件苦事，不過，如果可以用的話便真是太好了，在SEGASATURN版的《VIRTUA FIGHTER 2》可以用這個人物，那麼在《VIRTUA FIGHTER 3tb》可以用這個人物嗎？當然是可以了，可惜的是這個人物只可以在TRAINING模式之中使用，而使用「DURAL」的方法如下：先在模式選擇之中選「TRAINING MODE」，之後，在「TRAINING MODE」的人物選擇畫面之中輸入「START＋X＋A（同時按）」或「START＋Y＋A（同時按）」，這樣便可以在TRAINING MODE之中使用DURAL了！（按Y是銀色，按X則是金色）以下便是DURAL的「基本招表」：

{DURAL 基本招表}

◆基本攻擊

招名	指令	攻擊屬性
彈拳	P	上段
上蹴	K	上段
打突	P＋E	上段
上蹴	K＋E	上段
橫蹴	↘K＋E	中段
彈腿	↘K	中段
地擂彈	↓P	下段
擂蹴	↙K	下段

◆小跳攻擊

招名	指令	攻擊屬性
落步統捶	空中P	中段
騰空斜掌	↘/↑P	中段
飛天崩擊	↗P	中段
跳刺腿	空中K	中段
飛前蹴	↑K＋G	中段
飛燕單腳	↗K	中段
飛燕烈腳	↗KK	中中
地旋	着地時K	下段

◆大跳攻擊

招名	指令	攻擊屬性
JUMPING HOOK KNUCKLE	空中→P	中段
飛翔蹴	起跳同時K	中段
落葉旋風彈	遠距離起跳同時K	中段
丸太蹴	空中K	中段
飛燕鷹蹴	空中←K	中段
飛踵蹴	着地時	中段

◆背後攻擊

招名	指令	攻擊屬性
背連穿掌	P	上上
TURN KICK	K	上段
前蹴後轉腳	↖K	中段
背龍爪	↑K	中段
迴手刀	↓P	下段
BACK DROP KICK	↓K	下段
地旋腿	↙/↓K	下段

◆振向攻擊

招名	指令	攻擊屬性
穿掌背轉	←←P	上段
阿仙迴腳	←←K	上段
龍尾閃	←←K＋G	下段

◆固有技

招名	指令	攻擊屬性
LEVEL BACK CHOP	←P	上段
裏圈捶	↙P＋K	上段
HELL STUFF	↓P＋K	上段
?	→K＋G	上段
浮身連腳	→→→K＋G	上段
幻葉	←K＋G	上段
RISING ELBOE	→P	中段
躍步頂肘	→→P	中段
影刃	→↓↘P	中段
斜下掌	↘P	中段
斜上掌	↘P	中段
SHOULDER ATTACK	←→P	中段
DOUBLE HAMMER DOWN	←↘P	中段
挑腕撩拳	↓↘→P	中段
KNEE KICK	→K	中段
右端腳	→→K	中段
抑身倒腿	←K	中段
JACK KNIFE KICK	↓K	中段
旋風蹴	↖K	中段
ROUND KICK	↑K	中段
後蹴下腿	↓↓K	中段
RISING KNEE	↓→K	中段
腿登裏旋腳	蹲下轉至站立中K	中段
BEAT KNUCKLE	P＋K	中段
鐵山靠	←→→P＋K	中段
STOMACH CRUSH	↙→P＋K	中段
落閃刃	蹲下轉至站立中P＋K	中段
單飛跳擊	K＋G	中段
葉呀龍	→→K＋G	中段
MIDDLE SPIN KICK	←→K＋G	中段
水車蹴	↖K＋G	中段
SIDE HOOK KICK	↙K＋G	中段
SLANT BACK KNUCKLE	↙P	下段
針鼠彈	後轉後←↙↓↘→P	下段
地掃腿	→↓K	下段
後轉地擂腳	→↘↓↙←K	下段
回轉地擂腳	←↙↓↘→K	下段
疾地掃腿	↘K＋G	下段
燕旋蹴	↓K＋G	下段
地走	↓K＋E	下段
雷龍飛翔腳	→→P＋K＋G	下段
葉重	PK	上上
烈掌	PP	上上
PUNCH SIDE KICK	P↓K	上中
鎖鐮	KK	上中
落閃刃返	蹲下轉至站立中P＋KP＋K	中上
橫雙手	K＋GP	中上
盤肘連環手	→PP	中中
ELBOW HAMMER	→P←P	中中
RISING HAMMER	←↘PP	中中
DOUBLE JOINT BAT	→PK	中中
EMBOW SOMER	→P←K	中中
連還腿	→→KK	中中
JACK KNIFE SIDE KICK	↓KK	中中
SLANT LOW SPIN KICK	↙PK	下下
連捶磨盤手	PPP	上上上
JAB STRAIGHT BACK KNUCKLE	PP←P	上上上
COMBO ELBOW	PP→P	上上中
COMBO BACK KNUCKLE SPIN	PP←PK	上上上上
COMBO ELBOW SOMER	PP→P←K	上上中中

◆投技

招名	指令	攻擊屬性
醉步轉身肘	P＋G	上段投
BODY SLUM	→P＋G	上段投
刀霞	↘P＋G	上段投
FRONT SOUP LEGS	↓P＋G	上段投
弧延落	←P＋G	上段投
NECK BREAKER DROP	→→P＋G	上段投
天地頭落	→↓P＋G	上段投
SPLASH MOUNTING	↘↘P＋G	上段投
心意把	↙→P＋G	上段投
轉身巴咽掌	←→P＋G	上段投
鷂子穿林	←↘P＋G	上段投
FRONT BACK BREAKER	←→→P＋G	上段投
貼身雙勾手	→↘↓↙←P＋G	上段投
GIANT SWING	←↙↓↘→P＋G	上段投
進步里垮	↙P＋G	上段崩
掣燕掛塔	←↓P＋G	上段崩
猛虎硬爬山	↓→P	中段
白虎雙掌打	↓←→P	中段
燕風輪翔	→P＋K＋G	下段投
POWER BOMB	↘P＋K＋G	下段投
DOUBLE ARM SOUP LEGS	↙P＋K＋G	下段投
MACHINEGUN KNEE LIFT	↓→P＋K＋G	下段投
FRANKENSTEINER	↗K＋G	捕捉投
FACE CRUSHER	P＋G	背後投

◆崩擊雲身雙虎掌

招名	指令	攻擊屬性
崩拳	P＋K＋G	中段
鷂子穿林	（崩拳擊中時）←↘P＋G	攻擊投
雙掌	（鷂子穿林擊中時）↓→OR←P	投技 COMBO

◆返技

招名	指令	攻擊屬性
燕旋擺柳	←P＋K	上段P返技
螺旋按掌	←P＋K	上段K返技

◆ DOWN 攻擊

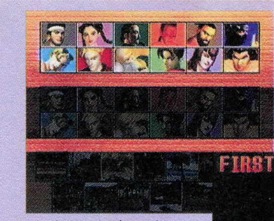
招名	指令	攻擊屬性
SOCCER BALL KICK	↘K	DOWN
BODY BREATH	↑P	DOWN
虎爪連蹴	↓↑P	DOWN
SOMERSUALT DROP	↑K	DOWN
瓦碎 1	↘P	DOWN

◆移動技

招名	指令	攻擊屬性
手前移動	↓↓	移動系
背轉	↓↖	移動系
前轉	←↙↓↘→	移動系
後轉	→↘↓↙←	移動系
側轉	→P＋K＋G	移動系



↓ 輕按
↓ 長按



◆在選人畫面輸入秘技。



◆可以使用DURAL了！

◆金、銀DURAL多耀眼！！



三集人物大混戰模式

遊戲：CAPCOM GENERATION Vol. 5 格鬥家們
機種：Playstation/ SEGASATURN

提供/ 協力：KOTARO



◆精采的「DELUEX VERUS」模式出現。



◆不同集數的人物可以大比拼了！

在《CAPCOM GENERATION》最後一集「格鬥家們」之中，一如以往共有3隻遊戲，分別是《STREET FIGHTER II》、《STREET FIGHTER II'》和《STREET FIGHTER II' TURBO》，在這3隻遊戲之中的人物雖然有些是相同的，不過在使用上是有所差異，不過，只要有了這個秘技的話，這3隻的遊戲的人物便可以來個大混戰了，而方法便是先把這3遊戲打爆一次(用任何人物也可以，CONTINUE也以)，之後當然是要SAVE DATA，當將3隻遊戲全部打爆之後，再逐一將DATA LOAD出來，這時，在TITLE畫面便會多了一個名叫「DELUEX VERUS」的模式，玩者可以使用這3隻遊戲之中所有的人物作對賽。

二級勁料

使用第4部戰機「POWER ARMOR」

遊戲：R · TYPE ⊿
機種：Playstation

在今期的介紹之中，曾提及過第4部戰機的出現，現在就為在家介紹這部戰機的出現方法，其實這部戰機的出現方法有兩種，其中一種是在遊戲之中玩者要達到出擊100次或以上的數目，只要完成這個規格，便可以使用這部戰機，不過如果大家是有興趣挑戰一下自己的話，大可以使用第二個方法，那便是在遊戲之中以HUMAN及以上的LEVEL爆機一次，完成這程序之後亦可以使用「POWER ARMOR」，兩種方法也可以做到，大家會選擇使用哪一種呢？這「POWER ARMOR」的威力非常大，尤其是其DELTA WEAPON有着非常大的殺傷力！用這部機來爆機的機會也有一些呢！



◆這便是「POWER ARMOR」

◆「POWER ARMOR」的威力真大！



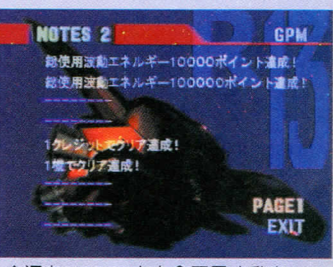
二級勁料

自由選關及增加CREDIT

遊戲：R · TYPE ⊿
機種：Playstation

自由選關相信是玩任何遊戲的人也希望可以得到的秘技，而在《R · TYPE ⊿》亦有着這樣的一個秘技，不過，要完成這個秘技的方法實在太簡單了，只要玩者達到使用波動砲10000次，在模式選擇畫面之中便會多了一項「STAGE SELECT」，只要進入遊模式之中，玩者便可以自己選擇遊戲之中任何的版數開始遊戲。

而增加CREDIT更是一個EASY到極點的秘技，只要遊戲的時間達到3小時，CREDIT的數目便可以由基本的增加到9 CREDIT，而如果遊戲時間達到6小時，CREDIT的數目便會變成FREE PLAY，這樣，玩者要CONTINUE多少次也可以了！



◆還在NOTES之中會顯示波動砲的使用次數。

◆這便是自由選關畫面了！



三級好料

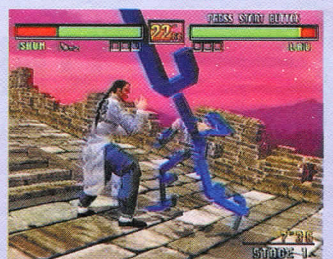
人物變成字姆人

遊戲：VIRTUA FIGHTER 3tb
機種：Dreamcast

提供：小健健



◆在人物畫面輸入秘技。



◆字姆人多可愛啊！

在遊戲之中的人物大家是否已經看慣看熟了，想不想換一換新口味呢？在這裏提供一個小小方法給大家，可以讓所選取的人物變成「字姆人」，而這秘技的使用方法亦非常簡單，只要在遊戲的選人畫面之上，順次序將浮標移在「AKIRA」、「LEON」和「PAI」之上並按一下START掣，之後再選取心目中的人物，當進入遊戲之時，人物便會變成「字姆人」。字姆人的基本是和一般的人物沒有分別，只是外貌方面有所不同，而出招方面亦沒有任何的變化。而當字姆人被之後，身上的字姆便會轉變。



腦人天地線

駭客入侵台灣銀行

據台灣《聯合晚報》報導，台北一家銀行的電子銀行查詢系統被HACKER(台稱「黑客」或「駭客」，專門入侵別人電腦系統者之名稱)入侵，將五千萬新台幣(約千多萬港幣)透過轉匯形式，在台灣境外被領走。駭客所使用的是銀行內部「最終端網授權密碼」，所以銀行方面懷疑是負責銀行保安系統的人員的所為。其實這樣的事情並不罕見，因為自從銀行多用了電腦網絡來傳送資料後，被「入侵」的機會亦相對增加。(古拉拉_B)

收購一浪接一浪

最近新聞組有傳言星光將會被收購，正確是IMS(網上行)已宣佈收購星光互聯網，如果成功的話，IMS的市場佔有率將達七成，很多星網(STARFORUM)的使用者都擔心將來的「去向」——到那裏才可以和舊友重聚呢？亦擔心這次的收購之後，會否帶來壟斷的情況。

在海外，AMERICA ONLINE成功收購了NETSCAPE，IE (MIRCOSOFT)和NETSCAPE之間的「戰爭」，看來還有一段日子。不過最後得益的(希望)是各位網民吧。(古拉拉_B)

BO驚魂

話說ICQ 99的另一個傳言是它附有BO(BACKORIFICE)病毒，所以令到部份的ICQ99使用者，或打算使用ICQ99的人士都感到害怕。若然是普通病毒，當然不用怕，但是BO的可怕之處，是它會在使用者上網時自動執行，其他人可以透過一些BO CLIENT SERVER來和已中了BO的電腦連接，所有行動(向電腦發出的指令)都會被別人看見，甚至可以隨時刪去檔案、關掉電腦等等。不過再強的，也只是病毒，現在就有網頁為大家提供解決的方法：
http://www.ozemail.com.au/~dwarren/backorifice

免費下載《Combat Flight Simulator》的「Mission Editor」

Mircosoft為旗下的飛行模擬遊戲《Combat Flight Simulator》增設了一個「Mission Editor」，讓大家能夠自行設計地圖及任務。不過，要使用這個「Mission Editor」時，是需要利用Excel 97作為輔助。如果大家有興趣的話，不妨到以下的網址進行Download吧！(Glen)
http://www.microsoft.com/games/combatfs/downloads.htm

NEC－PowerVR 250進軍PC

NEC及VideoLogic將會為PC推出一款2D/3D圖像處理器，名為PowerVR 250。基本上，此處理器和現時Dreamcast所使用的PowerVR 2是同一級數。PowerVR 250最高可以於一秒內顯示500萬個多邊形，而且亦設有為MPEG 2格式進行解碼的功能。此外，它還可以對應OpenGL、DirectX及NEC自行開發的PowerSGL格式。雖然現在仍處於測試階段，不過NEC預計將會在明年初將PowerVR 250推出市場發售。(Glen)

《FireTeam》有Movie下載

現在大家可以在快將發售的網上對戰遊戲《FireTeam》的網上下載有關遊戲的Movie Demo。這隻網上遊戲的最大特色，就是可以在戰鬥時利用Mic(咪)來進行即時對話，令遊戲的刺激性大大增加。大家對此遊戲有興趣的話，不妨到以下網址參觀吧！(Glen)
http://www.fireteam.com

KOEI消息兩則

雖然《大航海》4日文版已是推出在即，但是有關方面仍未打算把前作「3」推出中文版，喜歡這遊戲的朋友相信要等等了。另外，將會於12月11日推出日文版的《曹操傳》，據說其中文版亦將會於12月內發售，實在令人十分期待！(積奇)

好網頁介紹：(積奇)

1 剛推出不久的日文遊戲《老師》(せんせい)，想不到這麼快便有其攻略網頁出現有興趣的朋友可往以下網址：
http://www.dtinet.or.jp/~hoshi-k/adalt/sennsei_k.html

2 對《同級生2》和《下級生》這兩個遊戲有興趣的朋友，相信這個網頁便一定令你滿意：
http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/3692/index.html

3 曾推出《Steady》和《虜2》的DO，現在其官方網頁終於製作成功，這個遲來的網頁網址如下：
http://www.do-game.co.jp

女神再次轉生

ASCII繼《偽典．女神轉生》後，將會推出曾於PlayStation上大受歡迎的《女神異聞錄》的Windows版，遊戲除了是完全移植外，當中更會附送桌面配件和Trading Card，遊戲預定99年2月發售，8800日圓。(積奇)

Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe

製造商：Activision
發售日：1998年12月
遊戲性質：SLG
系統要求：Windows 95/98, 3D加速卡

碧血長天～！

在《Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe》中，玩者將會駕駛曾於二次大戰出現過的盟軍或納粹德軍的戰機及轟炸機，而遊戲的背景則將設定在歐洲戰場，當中包括英倫海峽、德國本土等等。



■戰場方面主要有三大地方。

■多種二次大戰的戰機將會忠實呈現。

遊戲將會配合3D加速卡來增加畫面的流暢度，其中若玩者使用的是Voodoo 2加速卡的話，便可以有800x600的解像度。若玩者利用兩張Voodoo 2(SLI support)的話，則解像度將會達到1024x768！此外，遊戲亦使用了一種名為「Per-polygon Collision Detection」的技術，當戰機上機槍射中敵機身時，受害的程度會以一個多邊形作為單位來計算，令戰機的損害程度更為真實。

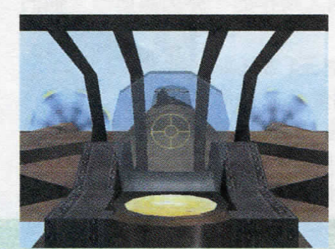


■背景非常華麗。



■非常大型的轟炸機。

遊戲模式方面，玩者將可以透過LAN及Internet來進行通訊對戰，而當中最多可容許6位玩者一起參與遊戲。此外，在故事模式方面，遊戲將會設有30多個任務予玩者執行。在戰鬥途中，玩者更可以隨時改變角色，例如由戰機機師變為一位轟炸機機師。另外，遊戲亦特別設有「Mission Editor」，讓玩者自行設計一個屬於自己的戰場。



■機艙視點。



■被擊墜了～！

TOP GUN ~HORNET'S NEST~



製造商：Microprose
發售日：1998年12月
遊戲性質：SLG
系統要求：Windows 95/98

壯志凌雲

上文介紹完一隻和二次大戰戰機有關的遊戲之後，我們立刻返回到現實世界中，並且踏上世界上最具威脅力的海上霸王－美國核動力航空母艦上，準備接受一連串危險而又刺激的任務。

今次遊戲的主角除了是Maverick外，還有一位非常重要的角色……那就是陪伴主角南征北討的美國海軍攻擊機－F/A-18大黃蜂了。在遊戲中，玩者將會駕駛著F/A-18進行偵測、索敵、護航以至轟炸等任務。





■這架便是F/A-18攻擊機了。



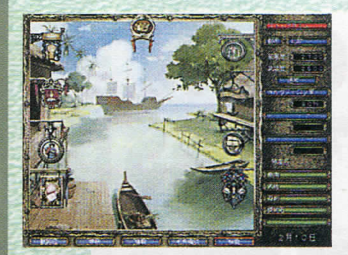
在故事模式中，將會設有30個任務予玩者執行。此外，遊戲亦容許最多7位玩者透過LAN及Internet來進行通訊對戰。由於筆者預料遊戲將會對應3D加速卡，以增強畫面的質數和流暢度，故此如果各下還未配置Voodoo或Banshee等圖像加速卡的話……(筆按：電腦這玩兒確是令人傾家蕩產呀～！)



■充滿迫力的戰鬥。



■機艙視點。



大航海時代 IV PORTO ESTADO

縱橫七海的壯大冒險遊戲又來了！！

製造商：KOEI
發售日：1999年2月預定
售價：9800日圓
遊戲性質：SLG
系統需求：Win95／98

文：積奇

前言

以海洋上的冒險和交易為題材的《大航海時代》系列最新作終於來了！這個「IV」代會承襲「II」代般著重故事性，主角則是出生於葡萄牙、瑞典和荷蘭的3名（？）被命運引導的人，他們的故事會是怎樣的呢！？



■其中4名主角。

內容

為了使故事得以發展，各種交易和冒險一定少不了，身為主角的你將會遠赴世界各地，把買賣特產所得的資金進行投資，從而使自己國家的勢力得以擴大，而遊戲的最終目的當然是要在地中海、北海、新大陸等地稱霸了！



■IV代的畫面將會大幅強化。

以意念和情報來分勝負！

這個「IV」新加入的「流行」要素往往是勝負的關鍵！和實際歷史一樣，如能掌握當時流行的事物，再加以投資的話便可以事半功倍。當然，情報的收集亦是十分重要，一些過期物品的屯積應該避免，把敵人沒有的特產據為己有等便是勝負的關鍵。



■物品的買賣仍是遊戲的主菜。

實時海戰！

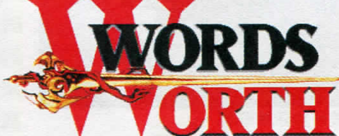
「IV」的另一特色便是海上的戰鬥將會是以實時形式進行，自軍可於海上同時操縱5艘船艦，部下的能力亦會左右船隻本身的攻擊力，把船艦交給有能的部下管理，這樣便可放心讓他們獨自行動了。



■ 知能善用亦十重要。

ELF的最新作來了！！





製造商：ELF
發售日：未定
售價：8800日圓
遊戲類型：RPG／18禁
系統需求：Win95／98

文：積奇

前言

曾在93年發售，ELF的最新大作便是這個重生的Words Worth了！除了遊戲內的所有迷宮皆以全多邊形組成外，遊戲的畫面更會以High Color來表示，所有人物也會加上聲優的配音，喜歡這個作品的一定要密切留意！



■ 遊戲內的人物設計充滿特色。



■ 迷宮會以全多邊形表達。



■角色們的能力分得十分仔細。

～Words Worth的世界～

世界內住有兩個民族，他們分別是住在地上的「光之一族」和住在地下的「影之一族」。幸運地兩個部族間並無任何爭鬥，而分隔開這兩個部族的，便是一塊稱為「Words Worth」的石板。另一方面，光和影兩族也有著自己信仰的神，而他們對石板上所刻的文字亦不約而同的不大認識，到底石板上的文字和他們信仰的神有著甚麼關係呢！？和平的日子終也到了盡頭，有一天，石板被不知名的人破壞了，光和影兩族認為這是對方的人所作的，亦因為這樣，他們的紛爭便隨之而開始。



■ 竟有馬面人出現……！

遊戲的主角，便是影之一族之王「洛托斯卡」的獨子，由於受到父親過份溺愛，為怕他受傷而不許他和外人接觸，因此他便只好和地下世界的蛇和蜘蛛做朋友。玩者扮演的便是這名主人翁，無數的試練正等待著你呢！

■ 和主角有婚約的女子沙朗。



■ 膽小的凱特，看來不大靠得住。

By: Agent X

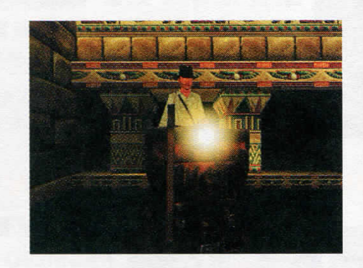
INDIANA JONES and the INFERNAL MACHINE

製造商：LUCASART
發售日：1998年末
遊戲性質：3D ACT
系統要求：Windows 95/98, Windows NT 5.0, 3D加速卡

女有Lara，男有Indiana Jones！！

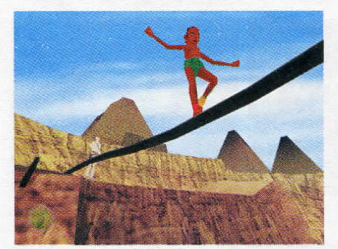
故事發生於1947年，即二次世界大戰結束後不久，西方和當時的蘇聯政府正逐漸步入冷戰的時代。蘇聯為了對抗西方，便派出特工找尋一件能夠發出死亡力量的古代機器。當然，這危機又需要Indiana Jones出手解決！！





■Indiana Jones又要開工了。

在今次遊戲中，玩者將會扮演Indiana Jones，去世界各地進行探險旅程，當中包括：巴比倫遺跡、處於巴基斯坦的天山地區等等。此外，遊戲中玩者除會遇上各種敵人之外，更有多樣的謎題需要玩者去解破。



■遇上奇異的少數民族。



■有很多毒蛇～！！

遊戲中，Indiana Jones除可以出水能跳、入水能游之外，途中還會有多種不同的武器予Indiana Jones使用，包括：自動步槍、狙擊槍、火箭炮、手榴彈等等。當然，途中更會有各種交通工具予玩者駕駛啦！



■充滿刺激的激流！





■非常危險的礦洞，不次Indiana Jones會唔會又俾大石追呢？

心跳回憶



製造商：KONAMI
發售日：發售中
遊戲性質：戀愛SLG
系統要求：Pentium 90 or highter, 16MB RAM, 中文版Windows 95/98, Direct X 5.0, 12MB硬碟容量

遊戲開始
系統設定

翻開心裡日記的第一頁～

大家喜愛《心跳回憶》*這隻戀愛SLG遊戲嗎？當中多位的女主角，好似以藤崎詩織、虹野沙希及館林見晴等等，你喜不喜歡？以往，大家只能夠在PlayStation、Sega Saturn及日文Windows上以日文進行遊戲，故此對日文並不熟悉的朋友來說，實在是一件失望的事。不過，今次由於華義國際與KONAMI購買了《心跳回憶》的中文版版權，所以大家便可以在中文顯示之下再與《心跳回憶》中的女角們編寫愛的日記。

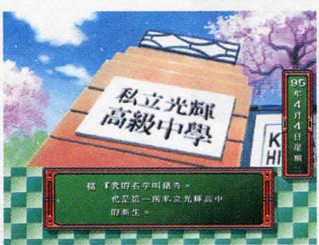


■傳說之樹下你能否找到心中的至愛？



■由於只能輸入中文或英文，那麼本在日文版中的秘技又能否用回呢？

雖然中文版《心跳回憶》除了將內容譯成中文之外，其系統及操作方法均和日文版《心跳回憶》差不多。當然，為了保留各女角們的特色，故此今次中文版《心跳回憶》並不會對遊戲中的人物配音作出修改。因此，所有人物及配樂仍會以日語來發音，如藤崎詩織一角依然是由聲優金月真美擔任。



■一些本來是日文的地方也變成中文。

早乙女好雄
上田祐司
早乙女優美
よしきくりん

■連主題曲也是日語的啊！

不過，由於負責為《心跳回憶》進行翻譯的是一間台灣公司，故此今次中文版《心跳回憶》中的內容均是台灣常用的語法。身為香港人的我們看見那些充滿台灣味道的中文，自然會出現一些難以理解的用詞及語氣。



■這些台灣式翻譯你明白箇中意思嗎？

＊台灣譯作《純愛手札》

直擊報導！「NAMCO PRIVATE SHOW」

協力：古拉拉_B、維也納

由NAMCO LTD (HONG KONG) 主辦，NAMCO最新業務用街機遊戲展覽「NAMCO PRIVATE SHOW」，已經於上個星期六(11月28日)，假香港銅鑼灣世貿商業中心五樓的「NAMCO WONDER PARK」順利舉行。在是次展覽中，除了招待業內人仕之外，NAMCO更歡迎一般公眾人仕到場參與，所以於展覽當日的早上，已經有不少人仕慕名而來，令到場面好不熱鬧。


■NAMCO PRIVATE SHOW展覽當日的空前情況

其中，廠商NAMCO不單止展出了一系列業務用街機最新的五款遊戲《GUNMEN WARS》、《SOUL CALIBUR》、《FIGHTING LAYER》、《PACA PACA PASSION》、《TENKOMORI SHOOTING》供在場上人仕免費試玩之外，NAMCO更於會場派發一些紀念品，以及《GUNBIRD 2》、《Race On！》《SOUL CALIBUR》等各款遊戲海報給到場參觀的人仕。不過要數最幸運的，不得不提，均可算是頭三十名到場參與的《遊戲誌》讀者，因為他們能夠獲得由NAMCO送出的《FIGHTING LAYER》和《GUNMEN WARS》兩款遊戲海報、以及精美非常、價值百多元的神秘禮品SOUL CALIBUR (SOUL EDGE)金屬紙鎮，着實令人既羨慕又妒忌。


■NANCO LTD (HONG KONG) 要員與《FIGHTING LAYER》COSPLAY的合照兩則

此外，NAMCO為宣傳與ARIKA合作的重點新機軸3D對戰格鬥遊戲《FIGHTING LAYER》，特地找來兩名COSPLAYER扮演遊戲中的角色，造型也十分維肖維妙，想信定必令當日到場的人仕留下深刻印象。


■右手邊綁着「雙截棍」於頭上的是《FIGHTING LAYER》女角Lan-Yinghua，而左手邊持着毒草菇的是另一名角色Capriccio，複姓「子濃」……

登場遊戲一覽

多人對戰、簡單操作《GUNMEN WARS》

利用NAMCO最高性能基板SUPER SYSTEM 23製作，以鬧市槍戰為背景中心的《GUNMEN WARS》，是一個能夠供四人同時進行對戰的GUN SHOOTING GAME。遊戲基本與同廠的另一作品《TOKYO WARS》如出一徹，只要擊倒敵方，取得其身上的水晶，至發定時間完結後，電腦就會以相方的水晶數量多寡來斷定勝負，而且還會對玩者的成績作出評價，內容緊張刺激兼而有之，預定近日推出。









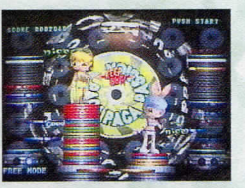

■不要以為《GUNMEN WARS》這些大型GUN SHOOTING機體，價錢一定會很貴，其實簡簡單單一部TWIN (相打) 制式機體都只不過是八萬多元咋！

音樂節拍《PACA PACA PASSION》



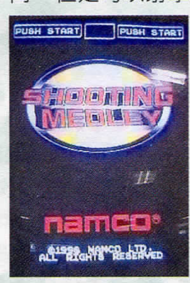

最新音樂體感遊戲《PACA PACA PASSION》，是又一採用SYSTEM 12開發的作品。其中遊戲並非出自NAMCO的手筆，而是另一間公司PRODUCE所製作，雖然遊戲在日本方面已於11月下旬推出，不過在香港出現還是首次，所以亦吸引到不少在場人仕。回説遊戲玩法其實相當簡單，只要留意畫面中由上移下的白線，當其經過紅、黃、藍、綠四種色線時，玩者就要依照按回相同顏色的掣。假若輸入錯誤，玩者所處的舞台就會上昇一格，當舞台超越指定的「KEEP OUT」線時便算輸。相反，輸入的指令正確無誤，玩者就可以將自己舞台的格數轉嫁至對手身上，增加其難度。





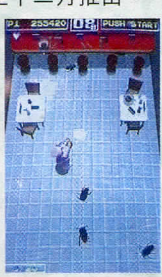
將射擊美學集一大成《TENKOMORI SHOOTING》

同樣以SYSTEM 12製作的射擊遊戲《TENKOMORI SHOOTING》(海外版名為《SHOOTING MEDLEY》)，顧名思義，「TENKOMORI」就是指大堆頭的意思，是個集各項類型於一身的MINI SHOOTING GAME，種類共超過二十五種，雖然個個玩法各有不同，但是均以射擊來完成指定的目標，內容包羅萬有，十分有趣，預定十二月推出。







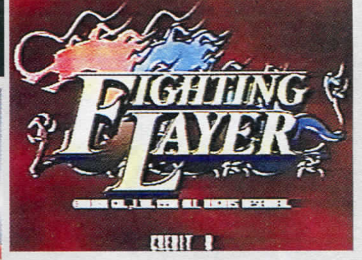
請注意！還有……

此外，NAMCO也有在場中展示兩款業務用街機的最新作品《SOUL CALIBUR》和《FIGHTING LAYER》，前者在坊間已經推出多時，所以今次亦不向大家多作介紹，至於注目作《FIGHTING LAYER》，我們則會留待今期「業務機地．新登場」為大家介紹，有興趣的讀者就不容錯過喇！

BY：非洲
鳴謝：VIRTUAL ZONE（佐敦大華商場地庫）

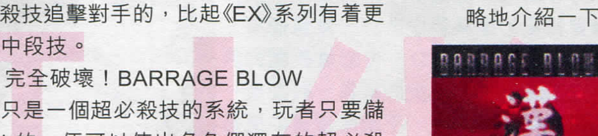


AD 基板：SYSTEM 12 推出日期：近日推出 類型：FIG 製造商：ARIKA





驚天地・攻擊系統



究極絕技！SUPER CANCEL
遊戲中是可以使用超必殺技作為CANCEL的，這樣便可以作出更加強勁的連續技。

防禦粉碎！HARD ATTACK



是每一個角色的共有必殺技，帶有中段特性的HARD ATTACK在攻擊完之後，是可以用必殺技或超必殺技追擊對手的，比起《EX》系列有着更多的中段技。

完全破壞！BARRAGE BLOW
其實只是一個超必殺技的系統，玩者只要儲有一個超必殺技GAUGE LEVEL的，便可以使出角色們獨有的超必殺技，而GAUGE LEVEL是會因玩者使出必殺技或攻擊對手而慢慢增加。

因為遊戲終歸是《EX》的開發人員所製作，所以到底跟《EX》相似的地方也有很多，不過今次的PARTNER不是CAPCOM，而是NAMCO，但是玩者依然可以見到《EX》系列中出現過的人物，他們便是ALLEN和BLAIR了，以下會簡略地介紹一下遊戲的基本系統。





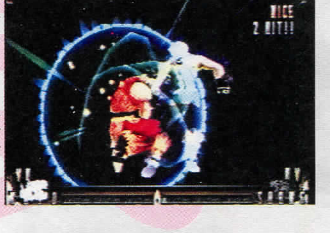


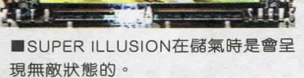
■如果以必殺技來KO對手的話，是會有特別的畫面的，但是只有日本版才會有...

泣鬼神・防禦系統

無敵反擊！HARD REVERSAL　這一個系統是比較特別的，角色在倒地了之後是可以立即反擊對手的，而且反擊技的無敵時間頗長，可以用此技來扭轉局勢，不過是會消耗1個超必殺技GAUGE LEVEL的。

絕對回避！SUPER ILLUSION　可以說是遊戲中最特別的系統，這一個系統也很霸道，因為只要玩者輸入了指令之後就會回避對手的攻擊，就算是在被對手攻擊中也可以的，在回避了之後，便會繞到另一方儲氣，將超必殺技GAUGE LEVEL加到最高，幸好這一招在每場戰鬥中只可以使用一次，不然的話...



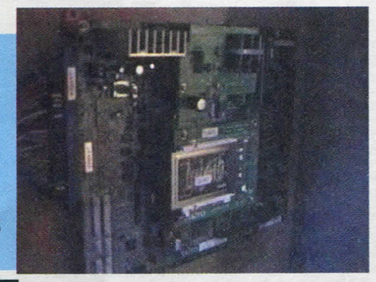


■SUPER ILLUSION在儲氣時是會呈現無敵狀態的。

遊戲中還有一些特別的系統，由於版位所限，有興趣的讀者請繼續留意以後的介紹！！

TAITO 新作雙鬼拍門

以下的兩個遊戲都是TAITO的新作，而且TAITO還採用了新開發的TAITO G NET來製作遊戲，所謂的TAITO G NET便是可以藉着遊戲盒帶—TAITO G CARD來更新遊戲，玩者也可以將資記錄在TAITO G CARD，在下一次遊戲的時候便可以利用之前的記錄，不過當然要在同一部遊戲機才可以使用之前的記錄啦！



■這便是TAITO G NET了，在中央的部份便是TAITO G CARD 。

AD 基板：TAITO G NET 推出日期：近日推出 類型：STG 製造商：TAITO



操作方法

方向掣	機體的移動
A	普通攻擊
B	LOCK ON攻擊
C	ROUND DIVIDER

新系統 GPA SYSTEM

相信有不少的讀者也玩過《RAYSTORM》吧，而這系列的最新作便是《RAYCRSIS》，而當中最特別的便是「GPA SYSTEM」了，這一個系統是利用名字作為玩者的私人密碼，這樣玩者在下一次遊戲的時候，只要選擇「PREVIOUS」，便可以利用這一個名字來繼續遊戲了。



■全方位攻擊的特殊攻擊ROUND DIVIDER。

機體能力 POWER UP

在遊戲中玩者在擊落了指定的效機後，便可以得到強化道具，有增加LOCK ON數量和攻擊力這兩種道具。

而在畫面的最下方是有一條能源計的，它會因玩者的攻擊而慢慢增加，當能源計顯示出「USABLE」的話，便可以使用特殊攻擊「ROUND DIVIDER」



■這一集的兩部戰機分別是WR-01R及WR-02R。

街機新登場

■兩部機的LOCK ON攻擊也不同。

遊戲路線

遊戲的流程正常來説是有8版的，當中包括4版BOSS戰。而遊戲中有一種叫做「侵食率」的東西，如果玩者讓敵機逃走了的話便會增加侵食率，而當侵食率到達了100%的話，便會立即切換到跟最後BOSS戰鬥。這樣便會玩少了數版的了，所以玩者要盡量消滅敵機啊！

AD
基板：TAITO G NET　推出日期：已推出
類型：ACT
製造商：TAITO





是TAITO的第一個使用TAITO G NET作為基板的遊戲。遊戲是在一個充滿着怪獸的建築物中進行，氣氛便有一點像BIO HAZARD（可能是喪屍的原故）。遊戲中有不少的道具，有回復、攻擊和輔助這三種，不過最重要的便是SECURITY CARD，因為如果沒有了這東西便不可以過關的了。

道具一覽



GAS　配有特殊氣體的彈頭在爆炸後，便會放出氣體，令敵人短時間內不能行動。
攻擊力：普通
彈數：5

POD　在投出後會在地上回轉一段時間，當有敵人接近的時候便戾會自動引爆。
攻擊力：低
彈數：3

NAPALAM　射出了在着地後，便會在地上燃燒一段時間，判定的時間維持得很長。
攻擊力：普通
彈數：3



SPARK　射出後會放電攻擊，使敵人麻痺以致不能移動，判定大而且有效時間頗長。
攻擊力：普通
彈數：3



SEARCH　小型導向飛彈，優點便是彈數多而且連射的速度也十分之高。
攻擊力：低
彈數：20

LAUNCHER　以威力高和攻擊範圍大見稱，不過彈數卻十分之少。
攻擊力：高
彈數：3

任務

遊戲中除了一般的戰鬥之外，有時候也會要求玩者執行一些特殊的任務，例如在限時內保護程式人員解除密碼。遊戲中也會有分支的出現，這樣便可以增加一點遊戲性了。



操作方法

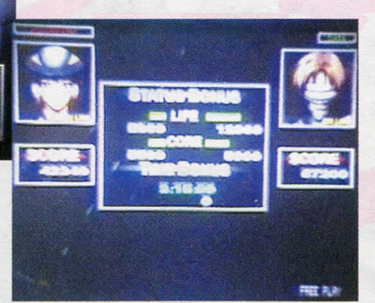
方向掣	角色的移動
←·→/←·→	滾地移動
A	普通攻擊（可按着儲勁）
B	使用道具攻擊



■按着攻擊掣儲勁便會有特殊攻擊。



■一共有3個角色可以選擇。



■在過關的時候可以因玩者的表現而補回一點能源。

補充情報·《真拳皇98選拔賽須知》

即將舉行的《真拳皇98比賽》於12月5日及12月12日分別在大華及德福的VIRTUAL ZONE進行選拔賽，比賽在下午2：00開始，每一次比賽均選出一名代表，角逐《真拳皇98總決賽》。

參加辦法便是於比賽當日在上述地點取得報名表格，然後在下午1：00前將表格交回找換處，如過時將不再接受報名。

下午1：45會以抽籤形式選出24或48名入選名單及公佈位置排位，下午2：00便正式開始比賽，有興趣的朋友當日早一點到場啊！

AD

製造商：SNK　基板：MVS
推出日期：已推出（11月25日）　容量：554 M
FIG　2P

TEXT：KOTARO

鳴謝：遊戲機城，以及為拍攝不辭勞苦、捱更抵夜的維也納

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花 TM

幕末浪漫第二幕 月華之劍士

～月中芳華 緩散月下～

2D劍術格鬥續篇《幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～》，終於在早前登陸至各大遊戲中心之上，大家有試過嗎？拙者就試過了好幾次，雖然感覺整體速度和操作與上集有着很大的分野，但是平衡性比前作就有過之而無不及，而且可塑性和思考性也提高了不少，總算沒有令一眾的支持者失望。其實在上期中，我們已略為介紹過新操作和系統的各項概要，至於今期，我們會公開各角色的背景設定和劍技一覽表，希望對於新舊角色招式仍茫無頭緒的讀者，會有一點作用吧！



■投技不單止指令上有所改變，就連投技落空也會出現失敗動作，露出破綻

■限制於劍質GAUGE MAXIMUM中使用的系統「GUARD CANCEL弾」



■DASH停止動作中角色不能立刻防禦，令DASH後企圖以擋格拉近相方距離和突進投技的戰法不能再大派用場

降臨！LAST BOSS『黃龍』

或許大家可能會問，前作中的LAST BOSS「嘉神 慎之介」已被貶為一般的基本角色，那麼本作的LAST BOSS究竟又會是誰呢？是甦醒的魔人「曉 武藏」？定抑或是覺醒後的朱雀「嘉神 慎之介」？

其實答案是一名新的神秘角色「黃龍」，雖然其真正身份仍有待考究，但是已知悉其取得四神之力（青龍、朱雀、玄武、白虎），能自如縱使四神的特技，也能隨意轉換劍質屬性，是個非常難纏的對手。



■「黃龍」將四神之力融合於一把奇形的銘刀之中





■無敵對空、四神特技之一「青龍」



■空中大判定飛行道具、四神特技之一「朱雀」



■「黃龍」也能隨意轉換劍質屬性，令兩種劍質的特點集一大成

※以上仍屬開發中畫面

～覺醒吧！青龍之少年～

覺醒 楓

年齡　17
SYMBOL ITEM　紅葉
格鬥STYLE　「活心一刀流」正統劍術，使用刀劍，基本性能高的劍術

嘉神一役後半年，潛伏於楓體內的青龍之力漸漸甦醒。
就在此時，得悉封印地獄門關鍵的玄武之翁和雪突如措訪，告知楓「封印之儀」的事概。為了尋得「封印之巫女」、阻止狙殺巫女的「常世之使者」、完成「封印之儀」，楓的旅程又要再次展開。

各技指令
徒手
特殊技
一刀・束風　↓↙←＋C
一刀・雷霆　空中近敵時C＋D
必殺技
晨明・嵐討　近敵時←↙↓↘→＋C
手持武器
特殊技
一刀・束風　↓↙←＋C
一刀・雷霆　空中近敵時C＋D
必殺技
晨明・疾風　↓↘→＋A or B
晨明・空牙　→↓↘＋A or B
晨明・高空牙　重 晨明・空牙擊中後　→↓↘＋B
晨明・嵐討　近敵時←↙↓↘→＋C
晨明・追風　空中↓↘→＋A or B
昇華對應技
晨明・連刃斬　↓↙←＋A or B
超奧義
活心・伏龍　↓↙←↙→＋AB同按
活心・醒龍　↓↘→↓↘→＋AB同按
潛在奧義
活心・亢龍　↓↙←↙→＋B
活心・蒼龍　↓↘→↓↘→＋B
亂舞奧義
活心・九頭龍　↓↓＋A or B

～宿命的武士～

御名方 守矢

年齡　22
SYMBOL ITEM　月光、裝飾品
格鬥STYLE　「活殺逸刀流」技巧劍術，使用刀劍的正統劍術

「地獄門」事件平息後，有感不足的守矢再次踏上修行的旅途。半年後，一日，守矢突如感到未知的危機正在湧現，難道與半年前嘉神之戰有着關連？為了討過明白，守矢再次往目的之處「地獄門」進發。

各技指令
徒手
必殺技
無手・步月　←↙↓＋A or B or C
手持武器
特殊技
逸刀・水無月　↘＋A
必殺技
逸刀・朧・上段　↓↙←＋A（可按着掣儲勁）
逸刀・朧・中段　↓↙←＋B（可按着掣儲勁）
逸刀・朧・下段　↓↙←＋C（可按着掣儲勁）
再待機　拔刀發動後A or B or C
拔刀解除　拔刀待機中D
逸刀・新月　→↓↘＋A
逸刀・雙月　「技」劍質 逸刀・新月擊中時→↓↘＋B
逸刀・新月・裏　→↓↘＋B
逸刀・月影（重）　↓↘→＋B（可連續輸入四次）
帶刀・步月　←↙↓＋A or B or C
昇華對應技
逸刀・月影（輕）　↓↘→＋A（可連續輸入三次）
超奧義
活殺・十六夜月華　→←↙↓↘→＋AB同按
潛在奧義
活殺・亂雪月花　→←↙↓↘→＋B
亂舞奧義
活殺・白夜　↓↓＋A or B

～命運之巫女～

雪

年齡　18
SYMBOL ITEM　雪之結晶，以及自收養回來時已伴於身邊的鈎玉形吊墜
格鬥STYLE　「活心長槍流」利用長距離戰

嘉神事件後，雪便與楓、玄武之翁著手調查「地獄門」的封印方法。可是，當他們得悉「封印之儀」內容，以及「封印之巫女」的同時，在雪收養回來時已伴於身邊的鈎玉形吊墜，不知何歸地發出共鳴的光線，令雪心生疑問……

各技指令
徒手
必殺技
垂斬　近敵時→↘↓↙←＋C
手持武器
必殺技
冰刃　↓↘→＋A or B
霜華　→↓↘＋A or B
冰鏡　←↙↓↘→＋C
垂斬　近敵時→↘↓↙←＋C
昇華對應技
瞬雪斬　↓↙←＋A or B
超奧義
樹冰　↓↘→↓↘→＋AB同按
潛在奧義
真・雪風捲　↓↙←↙→＋B
亂舞奧義
深・雪風捲　↓↓＋A or B

～再戰之隱者～

玄武之翁

年齡　128
SYMBOL ITEM　釣竿、魚籠
格鬥STYLE　「真心流 一之太刀」狡猾之技，亦是玄武之翁自創的流派

為了將「地獄門」完全封印，玄武之翁進行由太古時代流傳下來的「封印之儀」，命雪與楓搜尋「封印之巫女」。然而，面對雪突然失踪、常世所派來的使者、守矢的傳聞，以及不吉的預感，玄武之翁逼不得已又要再次捲入戰鬥。

各技指令
手持武器
必殺技
龜箴　↓↘→＋A or B or C
龜舞・天　→↘↓↙←＋C
釣果大良　→↓↘＋A or B or C
無功用・人　←↓↙＋A
無功用・地　←↓↙＋B
無功用・天　←↓↙＋C
昇華對應技
龜舞・地　→↘↓↙←＋A or B
超奧義
玄武之咆吼　→←↙↓↘→＋AB同按
潛在奧義
玄武之怒　→←↙↓↘→＋B
亂舞奧義
玄武舞　↓↓＋A or B

～年少之陰陽師～

一条 明

年齡　13
SYMBOL ITEM　御札、幣帛、緞帶
格鬥STYLE　「一条 陰陽術」能呼出式神妖怪，手持大型幣帛，而呼出式神的御札和人形則收藏於袖中

明之姊、陰陽師「光」突然病倒，眾人為此事頭痛不已，明之父表示與「地獄門」的「復仇者」有關，可惜說時遲、那時快，明未聽完全般就已起程前往「地獄門」……

各技指令
徒手
特殊技
符呪・唱閃　→＋B
明流・箱住　空中下要素＋C
必殺技
式神・天空　↓↘→＋A or B
手持武器
特殊技
符呪・唱閃　→＋B
明流・箱住　空中下要素＋C
式文・[illegible]　空中近敵時C＋D
[illegible]　倒地時按着START掣
必殺技
式神・天空　↓↘→＋A or B
勢鬼・泥田坊　[illegible]
[illegible]

[illegible]
亂舞奧義
天文・數多之星屑　↓↓＋A or B

～緣來戀愛～

神崎 十三

年齡　26
SYMBOL ITEM　金棒、團子
格鬥STYLE　「我流」使用金棒「金剛羅漢」作大威力攻擊

明之姊「光」病倒後，神崎肩負起照顧「光」的責任。可是，對於明務失地獨個兒上路，神崎竟懵然不知。幸宜經「光」告知後，神崎才立刻起程趕往「地獄門」（因為他不能讓自己白白錯失這個大好機會）。

各技指令
手持武器
必殺技
發破　↓↘→＋A or B
瘦我慢　↓↘→＋C
決心之花　↓↙←＋C
搖動　→↓↘＋A or B
岩碎　→儲←＋C
鐵頭　選擇「技」劍質時岩碎中↓↘→＋C
摔倒　→↘↓↙←＋A
鋒毆　摔倒中↓↘→＋A
掏摸濆　摔倒中↓↘→＋B
狠打　→↘↓↙←＋B
打得高遠　狠打中↓↘→＋B
力使奔馳　狠打中↓↘→＋C
超奧義
法務亂！　狠打中↓↘→＋AB同按
大膽不敵（略）驚愕火山彈　↓↘→↓↘→＋AB同按
刮目！　鋒毆中→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB同按
潛在奧義
超激烈呆然（略）仰天大噴火　↓↘→↓↘→＋B
超激慟　刮目！中→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
亂舞奧義
超鮮烈改善（略）自在大亂打　↓↓＋A or B

～追尋真相之野狼～

鷲塚 慶一郎

年齡　27（前作年齡28……）
SYMBOL ITEM　新撰組的法被、「誠」
格鬥STYLE　「天然理心流 隼」秘牙一擊，以自由使劍而戰鬥

由於異變再起，鷲塚又要繼續執行「地獄門調查」的行動。在短短半年間，從上次「地獄門」有關人等的調查當中，鷲塚打探得眾人搜尋「封印之巫女」的事概，但是為了查明真相，鷲塚決定再次前往「地獄門」……

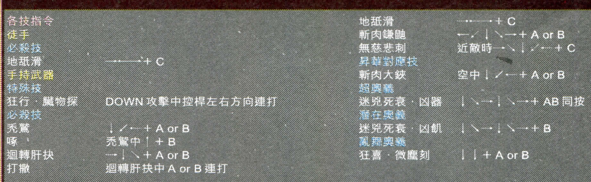
各技指令
手持武器
特殊技
俊速・無之間合　選擇「力」劍質時B＋C（可按着掣儲勁）
必殺技
疾空殺　←（要素）儲→（要素）＋A or B
虛空殺　↓（要素）儲↑（要素）＋A or B
俊殺　↓↙←＋A or B
俊殺・連　俊殺擊中後A或B連打
狼牙・伏式　狼牙後↓↙←＋B
狼牙・斜式　狼牙後↓↙←＋C
昇華對應技
狼牙　←（要素）儲→（要素）＋C
狼牙・直式　狼牙後↓↘→＋C
超奧義
真・狼牙　↓↙←↙→＋AB同按
潛在奧義
最終・狼牙　↓↙←↙→＋B（可按着掣儲勁）
亂舞奧義
絕・狼牙　↓↓＋A or B

～手持禿鷲的謎之男子～

骸

年齡　？？
格鬥STYLE　？？？？？

頭部裹纏繃帶的謎之殺人狂，身體發出與屍體無異的屍臭。異於常人的身軀，以及其手持的「凶刀・禿鷲」，到底他與紫鏡有着甚麼關係呢？


各技指令
徒手
必殺技
地舐滑　→→＋C
手持武器
特殊技
狂行・臟物探　DOWN攻擊中控桿左右方向連打
必殺技
禿鷲　↓↙←＋A or B
啄　禿鷲中↑＋B
迴轉肝抉　→↓↘＋A or B
打撒　迴轉肝抉中A or B連打
地舐滑　→→＋C
斬肉鎌鼬　←↙↓↘→＋A or B
無慈悲刺　近敵時→↘↓↙←＋C
昇華對應技
斬肉大鋏　空中↓↙←＋A or B
超奧義
迷兇死衰・凶器　↓↘→↓↘→＋AB同按
潛在奧義
迷兇死衰・凶飢　↓↘→↓↘→＋B
亂舞奧義
狂喜・微塵刻　↓↓＋A or B

～真劍・男前～

天野 漂

年齡	28
SYMBOL ITEM	櫻、金
格鬥STYLE	「我流喧嘩矢倉」，重覆地使出毫不躊躇的攻擊

一日，天野措訪為其鑄鍊愛刀「男前」的舊友「高嶺 源藏」，可惜源藏突如去世，而且其愛女「高嶺 響」又突然失踪、音訊全無，所以天野就決心找回「響」，追尋源藏死亡的真相。

各技指令			
徒手		桂馬之高上	→↓↘+C
必殺技		高飛車	→↘↓↙←+C
居飛車穴熊	A擊連打	超挑發	↓↘→+START擊
將棋倒	近敵時↘↘+C	昇華對應技	
桂馬之高上	→↓↘+C	雀刺	→↙→+A or B
手持武器		必至～詰！	輸入必至後按着B擊不放
必殺技		超奧義	
居飛車穴熊“九手詰”	A擊連打	盤上此之一手“金”	→↘↓↙←→↘↓↙←+AB同按
風車	↓↙←+A	潛在奧義	
穴熊之脫褌	居飛車穴熊中↓↘→+B	盤上此之一手“角行”	→↘↓↙←→↘↓↙←+A
必至	→↘↓↙←+B（可按着擊儲勁）	盤上此之一手“飛車”	→↘↓↙←→↘↓↙←+B
必至～騙	必至～詰！中D	亂舞奧義	
將棋倒	近敵時↘↘+C	紙驀金	↓↓+A or B

～一代宗師～

李 烈火

年齡	20
SYMBOL ITEM	炎，免許皆傳証之鐵扇
格鬥STYLE	「飛影拳」，以北派少林寺為基礎，迅動體術，使用大陸製的特殊武器

自感仍有不足的李烈火，在嘉神之戰留居日本，寄身寺院之內，以務農進行艱苦的修行，尋求達到更強之境。半年後，李烈火夜觀星象，發現凶星閃耀，未知的危機正在湧現……

各技指令			
徒手		必殺技	
特殊技		龍槌旋	↓↙←+C（可連續輸入三次）
息吹	挑發中按着START擊不放	龍翔旋	空中↓↙←+C（可連續輸入兩次）
必殺技		炎扇翔	↓儲↑+B
龍槌旋	↓↙←+C（可連續輸入三次）	鳳落踵	炎扇翔擊中後↓+B
手持武器		無影腳	跳躍中↓↘→+C
特殊技		昇華對應技	
霞	A+B	炎龍擺尾	→↘↓↙←+A or B
火影	霞中A	獅子咆吼	炎龍擺尾中←↙↓↘→+B
焰群	霞中B	超奧義	
旋風	霞中C	奧義．炎龍纏身	↓↙←↙→+AB同按
發勁	霞中D	潛在奧義	
龍碎落	旋風或連殺斬中→+C	秘奧義．蒼天無影腳	↓↙←↙→+B
息吹	挑發中按着START擊不放	亂舞奧義	
		絕命奧義．天地黎明腳	↓↓+A or B

～最後之忍道～

斬鐵

年齡	52
SYMBOL ITEM	笠、斗篷
格鬥STYLE	「忍術」以敏捷動作擾亂對手，並給予致命打擊

長期的戰鬥中，斬鐵已經虛耗了人一生大部份的時間，然而在所餘的時間內，斬鐵向強者之集處──「地獄門」進發。

各技指令			
徒手		斷骨破	影法師中↓↙←+A
必殺技		顏斬	影法師中↓↙←+B
朧斬	→↓↘+C	朧斬	→↓↘+C
天魔腳	空中下要素+C	天魔腳	空中下要素+C
轉輪	天魔腳擊中後下要素+C	轉輪	天魔腳擊中後下要素+C
天魔落	近敵時→↘↓↙←+C（能於跳躍中使用）	天魔落	近敵時→↘↓↙←+C（能於跳躍中使用）
水面斬	←↓↙+A	昇華對應技	
手持武器		氣孔砲	↓↙←+B
必殺技		超奧義	
流影刃	[illegible]	斷鋼刃	→↙↓↘→+AB同按
水面斬	←↓↙+A	潛在奧義	
顏繩	空中↓↘→+A or B	圍狩	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B
影法師	←→+C	亂舞奧義	
		螳螂雙刃	↓↓+A or B

～白虎人心～

直衛 示源

年齡	36
SYMBOL ITEM	白虎之數珠
格鬥STYLE	「壞腕．白虎之爪」，以白虎之力硬化腕的打擊體術

因復仇而發狂的鬼「直衛 示源」，自「地獄門」一役後，重遇養女「虎鈴」，回復昔日的平靜。可是，由於示源有感往日太罪孽深重，所以將自己囚居於深山之中修行。不過，平靜的日子並不長久，「地獄門」的危機正在慢慢擴張……

各技指令			
徒手		金剛碎	近敵時→↘↓↙←+C
特殊技		壞	金剛碎中↓↙←+A（對手能按A擊脫出）
碎拳．猛虎爪	←+B	璨	壞中↓↙←+B（對手能按A擊脫出）
碎腳．突角	DASH中C	烈	璨中↓↙←+B（對手能按B擊脫出）
瑠璃碎	空中近敵時C+D	昇	金剛碎中↓↙←+B（對手能按B擊脫出）
必殺技		界	金剛碎中↓↙←+A（對手能按A擊脫出）
烈咆吼	→↓↘+A	握	金剛碎中↓↙←+C（對手能按C擊脫出）
絕咆吼	→↓↘+B	昇華對應技	
翡翠碎	近敵時←↙↓↘→+A or B or C	白虎爪	↓↙←+A or B
金剛碎	近敵時→↘↓↙←+C	超奧義	
手持武器		暴虎馮河	近敵時→↘↓↙←+AB同按
特殊技		驚天動地	暴虎馮河中←↙↓↘→+B
碎拳．猛虎爪	←+B	勇往邁進	暴虎馮河中←↙↓↘→+B
碎腳．突角	DASH中C	動天驚地	[illegible]
瑠璃碎	空中近敵時C+D	震天動地	[illegible]
必殺技		因果報應	→↓↘+AB同按
烈咆吼	→↓↘+A	潛在奧義	
絕咆吼	→↓↘+B	天俱覆天	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B
白虎襲	↓↙←+C（選擇「技」劍質時能連續輸入三次，而第二次中更可CANCEL往部份必殺技）	怒髮衝天	握中→↘↓↙←→↘↓↙←+C（對手能按C擊脫出）
翡翠碎	←↙↓↘→+A or B or C	亂舞奧義	
		拔山倒河	↓↓+A or B

～朱雀之守護神～

嘉神 慎之介

年齡	30
SYMBOL ITEM	洋裝．寶刀「瑞鳳」
格鬥STYLE	「妖刀」和「負之力」
流派	焦刀．朱雀之炎

被覺醒的楓其青龍之力所打敗，吞噬於地獄門之內。然而嘉神命不該絕，在「地獄門」不穩定的情況下，再次以四神朱雀的姿態重現人間……

各技指令			
手持武器		昇華對應技	
特殊技		焦咆吼	→↓↘+A or B
降炎襲	空中下要素+C	超奧義	
必殺技		紅蓮朱雀	空中←↙↓↘→+AB同按
飛燕翼	↓↘→+A	星火燎原	←↙↓↘→+AB同按
劫炎爪	↓↘→+B	潛在奧義	
不知火	劫炎爪中↓↘→+B	鳳凰天昇	空中←↙↓↘→+B
焰咆吼	近敵時→↘↓↙←+A or B	亂舞奧義	
肅靜鼓動	↓↙←+C（可按着擊儲勁）	圖南鵬翼	↓↓+A or B

～孤高之野狼～

真田 小次郎

年齡	28
格鬥STYLE	天然理心流「百舌」正統派的連續技主體劍術

幻之隱密部隊、新撰組零番隊組長，以忠實嚴守完成任務規條，令零番隊士們一眾的心為之所向。

半年前，零番隊曾獲派「地獄門調查」的任務，可是由於脫隊者「紫鏡」的離開，與「紫鏡」發生戰鬥的數名零番隊士不幸陣亡，因而令零番隊的存在價值受到質疑，任務亦突如交由鷲塚單獨調查。半年後，零番隊再獲派「地獄門調查」的任務，小次郎為証明零番隊的存在意義，以及誅殺脫隊者「紫鏡」，零番隊與鷲塚同樣，往不明之地「地獄門」進發。

各技指令			
手持武器		天地	瞬塵移動中C
特殊技		昇華對應技	
散華	選擇「技」劍質時→+BC同按	無明劍	↓↙←+B
無二．烈	選擇「力」劍質時B+C（可按着擊儲勁）	超奧義	
必殺技		無明劍．瞽	↓↙←↙→+AB同按
翔尾閃	↓↙←+A	潛在奧義	
疾空殺	↓↘→+A or B	狼牙．零	↓↙←↙→+B（可按着擊儲勁）
虛空殺	→↓↘+A or B	亂舞奧義	
瞬塵	↓↙←+C	百舌連斬	↓↓+A or B

～常世之使者～

刹那

年齡	外表20歲左右
格鬥STYLE	一擊必殺之劍術
武器	八十枉津日太刀*

※注）八十枉津日神……表示很多穢靈之神

嘉神事件後，「常世之使者．刹那」從「地獄門」中出現，懷着復讎之心而降臨於「現世」，執行其中的「任務」……

各技指令			
手持武器		昇華對應技	
必殺技		無銘（壹）	↓↘→+A or B
無銘（貳）	→↓↘+A or B	超奧義	
無銘（參）	↓↙←+B	無銘（絕）	↓↘→↓↘→+AB同按
無銘（四）	→↓↘+C	潛在奧義	
無銘（伍）	→↘↓↙←+C	無銘（極）	→↘↓↙←→↘↓↙←+B
無銘（伍之追）	無銘（伍）後．硬體術中←↙↓↘→+C	無銘（極之追）	無銘（極）後．硬體術中←↙↓↘→+AB同按
		亂舞奧義	
		無銘（滅）	↓↓+A or B

～探求真實之少女～

高嶺 響

年齡	17
格鬥STYLE	「無雙真伝流」居合拔刀術

在幕末時代，以鑄鍊銘刀而享負盛名的刀匠「高嶺 源藏」，一直與其愛女「高嶺 響」居隱於窮鄉僻壤。

一日，「銀髮之男」措訪高嶺家，要求源藏為其鑄鍊銘刀。當響歸來的時候，只見其父奄奄一息，而他所鑄鍊的其中一把太刀「八十枉津日太刀」也不翼而飛……

各技指令			
手持武器		略斬也	居合也中C
特殊技		拔斬也	居合也中B+C
紙一重躱也	A+B	昇華對應技	
待機重要也	紙一重躱也中→+C	近寄斬也	→↓↘+B
棄機重要也	紙一重躱也中←+C	超奧義	
怠於防備之心也	按着START擊不放	發勝神氣也	↓↙←↙→+AB同按
必殺技		潛在奧義	
遠間斬也	↓↘→+A or B	畏死之心也	←↙↓↘→+B
水月突也	→↓↘+C	亂舞奧義	
居合也	←↙↓↘→+C	越屍而行也	↓↓+A or B

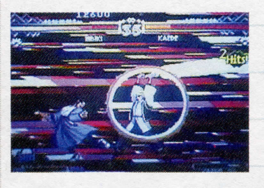
情報揭示板

TEXT BY：KOTARO

《幕末浪漫第二幕　月華之劍士》香港LOCATION TEST速報！



日前假灣仔馬師道遊戲機城展出的《幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 綬散月下～》LOCATION TEST，已於上兩個星期五（11月20日）完滿結束，雖然遊戲只展出短短的九個小時（3：00 pm─12：00 pm），但是已經吸引到不少人仕慕名而來，場面非常熱烈，就連SNK方面也對當日的展出成績表示滿意。



然而，對於錯過上次LOCATION TEST的支持者，亦不要感到失望，因為在十二月初遊戲的行貨便會正式抵港，所以在本文出街之日，想信大家已經可以在各大遊戲機中心一嘗。不過，假若大家依然想快人一步、早先玩到的話，也大可以往就近的尖沙咀加拿芬道金星或灣仔馬師道遊戲機城，體驗一下遊戲的始末。

另外，今期「業務機地．新登場」會繼續為大家介紹《幕末浪漫第二幕 月華之劍士》的最新情報，其中包括各人物的背景設定和劍技總覽，有興趣的讀者就記緊要留意！

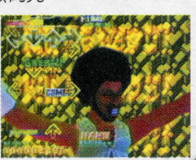
《DANCE DANCE REVOLUTION》下年推出？



由KONAMI製作，以模擬跳舞為主的遊戲《DANCE DANCE REVOLUTION》，在日本已經推出了好一段日子，不過反觀香港仍遲遲未推出，究竟是甚麼一回事呢？其實就此問題，我們已經詢問過KONAMI香港方面的代理，當中的原因就是與日本貨源短缺有關，所以才會導致今次的現象，而且他們據稱由於遊戲的出貨日期仍然未定，因此海外推出日子想信最快也要到明年初，假若沒有遊戲機中心引入水貨的話，恐怕短期之內遊戲都難有機會與大家見面，是比較令人惋惜的地方，希望KONAMI方面能早日確實推出日期，令大家有機會玩到此遊戲吧！



■不要小看《DANCE DANCE REVOLUTION》機體個子小小，單是保守估計身價已經達十數萬元



另外最新收到的消息，就是《DANCE DANCE REVOLUTION》於日本方面已經推出了VERSION 1.5版本，其中追加兩首新曲及模式，內容好不豐富，可惜想玩的讀者就仍然要稍事等候！

"真"《拳皇》FINAL預選日期公開！



不經不覺，"真"《拳皇》大賽首兩回預選賽經已分別於9月30日及11月15日中舉行，誠然第三回FINAL預選賽亦已經在以下各個預選場地開始進行，各位有志參賽的人仕，記緊要把握這個最後機會！另外，"真"《拳皇》最後決戰，現在暫定明年1月30日舉行，雖然比賽場地仍是未定，不過若有最新消息定必會為大家詳細報導。

26／ 11／ 98	中文大學代表戰（一名）
5／ 12／ 98	Virtual Zone（佐敦大華商場地庫及九龍灣德福廣場二期六樓各一名）
12／ 12／ 98	Virtual Zone（佐敦大華商場地庫及九龍灣德福廣場二期六樓各一名）
23／ 12／ 98	九龍城 KOWLOON CITY PLAZA（一名）
10／ 1／ 99	灣仔 HONG KONG CITY GAME（一名）
18／ 1／ 99	九龍金馬倫道 26-28 號金馬倫遊戲機中心（一名）
23／ 1／ 99	九龍寧遠街 1A 貴賓遊戲中心（一名）
23／ 1／ 99	澳門天神巷 16 號地下歡樂天地遊戲樂場（兩名）
24／ 1／ 99	九龍眾安街 116 號好好遊戲機中心（一名）

《JO JO奇妙冒險》近日登場！

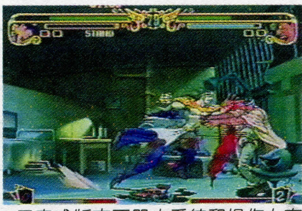


曾於八十七期中為大家報導過的年末重頭作品《JO JO奇妙冒險》，據CAPCOM方面的最新消息，遊戲將會於本月上旬登場，而且更會在部份遊戲機中心率先展出，對於《JO JO》的支持者而言，着實是個天大的喜訊。

而另一方面，在遊戲最近公佈的資料當中，操作和系統與之前的LOCATION TEST版本再有所修改，同時亦引入了更多新的特殊操作，令到遊戲的變化更為豐富，假若想再知多一些關於《JO JO奇妙冒險》的最新情報，敬請密切注意之後數期的《遊戲誌》吧！



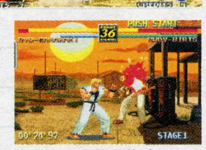
■以上為修改前的畫面



■完成版本不單止系統和操作上有着不同，就連畫面也有略為修改

《餓狼傳說》系列最新作本月登場？

傳聞已久，以HYPER NEO GEO 64製作的第二個立體對戰格鬥作品、《餓狼伝説》系列最新作《REAL BOUT餓狼伝説64》（暫名），據稱遊戲將會於本月中登場。雖然截至現在遊戲基本一切仍然不明，但是以《餓狼伝説》系列一向完善的系統，想信定必是個令人期待的作品。



■《餓狼傳說》系列，不論系統、操作，以至完成度也具有極高評價，不知轉移至立體世界後，製作會否同樣出色？（圖為《REAL BOUT餓狼傳說2～THE NEWCOMERS～》畫面）

此外，在早前日本遊戲雜誌《GAMEST》一篇訪問當中，SNK廣報透露開發部已着手為《龍虎之拳》系列製作續篇，雖然SNK方面仍未發表以旗下哪一塊基板為開發平台，不過遊戲已經預定明年春推出，想信很快就會和大家見面，請耐心等候吧！

■久違了！三年後的最新作《龍虎之拳3（暫名）》

(圖為《ART OF FIGHTING龍虎之拳外傳》畫面)

《The Ocean Hunter》悄悄抵港！



由AM 1研採用高性能基板MODEL 3製作，以深海冒險為中心的GUN SHOOTING GAME《The Ocean Hunter～The Seven Seas Adventure～》，在日本備受好評大家或者可能知道，誠然大家又知不知道遊戲已經無聲無息地登陸了香港呢？其實說也奇怪，今次《The Ocean Hunter～The Seven Seas Adventure～》返貨的地方並是大家一般來往的尖沙咀和灣仔區等大型遊戲機中心，而是大家未必會經常留意到荃灣區及觀塘區，是否有點兒感意外呢？





然而《The Ocean Hunter～The Seven Seas Adventure～》最大的特點，莫過於將深海中各種華麗而真實的映像利用MODEL 3再次重現，加上豐富的EVENT情節，是個相當不俗的作品，有與趣的讀者大可以往該區碰碰運氣，說不定會有意想不到的收獲！

獸化格鬥、再臨香江

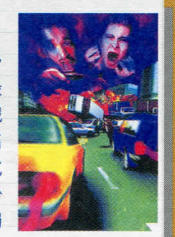


由製作《雷電》系列而享負盛名的廠商ELGHTING和RAIZING，與HUDSON合作開發，以獸化為題材的對戰格鬥續篇《BLOODY ROAR 2～BRINGRER OF THE NEWAGE～》，終於在早前抵港。對比前作，遊戲畫面和系統大幅強化，而且容易上手的操作，應該能吸引到一班玩開上集的支持者，遊戲已於尖沙咀的金星登場，每局四元，有興趣的讀者就不要錯過！



《SPEED MANIAC》續報！





曾在八十七期《遊戲誌》中，為大家率先報導KONAMI最新開發中的異色賽車遊戲《SPEED MANIAC》(日本版名為《THILL DRIVE》)，現在正式公佈遊戲於明年一月推出，對於錯過上次試版的讀者，想信很快就可以體驗一下遊戲的獨特之處。

業務用遊戲龍虎榜

排行位置	遊戲	類型	生產商	推出日期
1ST	SPIKE OUT～DIGITAL BATTLE ONLINE～	ACT	SEGA	10／98
2ND	CHAOS HEAT	ACT	TAITO	11／98
3RD	RAY CRISIS	STG	TAITO	試版
4TH	Hip Hop Mania	SLG	KONAMI	8／98
5TH	SHOCK TROOPERS 2nd Squad	ACT	SAURUS	11／98

※資料提供：Virtual Zone(佐敦大華商場地庫)

NAOMI 新作動向





標榜自己並非對戰格鬥，而是冒險活劇的動作遊戲《POWER STONE》，經過兩個多月來的開發之後，遊戲又再有新的資料公開。雖然遊戲現在的開發度就只有50 %，但是已經有操作、系統，以及招表等等的資料公開，內容非常詳盡，有興趣的讀者可以往以下的網址「http://www.powerstone.com」瀏覽。



另外，NAOMI首隻作品《THE HOUSE OF THE DEAD 2》，將會於本月初登場，想信本文出街之日，大家已經可以在各大遊戲中心體驗到NAOMI的震撼。還有，順帶一提，曾在第三十六屆AMUSEMENT MACHINE SHOW中展出的遊戲《BLOOD BULLET～THE HOUSE OF THE DEAD · SIDE STORY～》，現在正式命名為《ZOMBIE ZONE》，雖然遊戲的完成度已達35 %，但是推出日期仍然未定。





SEGA最新作公報！

自本年九月中旬第三十六屆AMUSEMENT MACHINE SHOW後，SEGA就一直將重點放於高性能汎用CG基板「NAOMI」身上，正當大家猜測SEGA會否將基板MODEL 3製作放慢下來的時候，SEGA又再發表三隻最新作品，其中包括體感動作遊戲《Magical Truck Adventure》、GUN SHOOTING GAME《L.A.MACHINEGUNS～RAGE OF THE MACHINES～》，以及舊作翻新、改良版本的賽車遊戲《DAYTONA USA 2～POWER EDITION～》。

《Magical Truck Adventure》由AM 3研製作，是一個能供二人同時進行的體感遊戲。故事講述，主角為了取回「不思議之石」而追蹤惡之秘密結社，而在遊戲中玩者要利用機體上的控桿，配合電腦或者同伴來推動於路軌上的軌道車，途中會遇上不同的障礙物，需要玩者及時作出回避，因此玩法亦殊不簡單，遊戲由六個STAGE所組成，當完成遊戲後電腦會對你的達成度(單打)和相性度(相打)作出評價，是個相當有趣的作品，預定12月推出。

Magical Truck Adventure



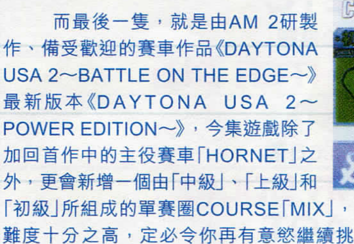


另外一隻，亦是由AM 3研製作的GUN SHOOTING GAME《L.A. MACHINEGUNS～RAGE OF THE MACHINES～》。遊戲是兩年前(九六年夏季)推出的《GUNBLADE N.Y.～Special Air Assault Force～》之續篇，能供二人同時以無彈數限制進行。遊戲故事基本上與前作沒有直接關係，只是繼承前作的AI制御系統，令到敵人每次出現和攻擊的PATTERN有所改變。遊戲共由五個STAGE所組成，除了最終STAGE之外，首四個STAGE能供玩者任意選擇，自由度比前作更大，加上MODEL 3卓越的3D映像性能，定必是個令人期待的作品，同樣預定12月推出。

L.A.MACHINEGUNS
RAGE OF THE MACHINES



而最後一隻，就是由AM 2研製作、備受歡迎的賽車作品《DAYTONA USA 2～BATTLE ON THE EDGE～》最新版本《DAYTONA USA 2～POWER EDITION～》，今集遊戲除了加回首作中的主役賽車「HORNET」之外，更會新增一個由「中級」、「上級」和「初級」所組成的單賽圈COURSE「MIX」，難度十分之高，定必令你再有意慾繼續挑戰，推出日期未定。









PLAYER'S GAME CHAT

新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓　FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

GPM 銷售榜


店舖提供最新資料！！

1st 薩爾達傳說～時之洋笛～



N64／RPG
■NINTENDO
11月21日發售
6800日圓

2nd POPOROGUE



PlayStation／RPG
■SCEI
11月26日發售
5800日圓

3th R-TYPE Δ



PlayStation／STG
■IREM
11月19日發售
328港圓

4th 歐亞列車殺人事件



PlayStation／AVG
■ENIX
11月26日發售
6800日圓

5th MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER



SATURN／FIG
■CAPCOM
10月22日發售
5800日圓

6th BEAT MANIA

PlayStation／ETC
■KONAMI　10月1日發售　328港圓

7th VIRTUA FIGHTER 3tb

DC／FIG
■SEGA　11月27日發售 5800日圓

8th METAL GEAR SOLID

PlayStation／ACT
■KONAMI　9月3日發售　328港圓

9th KING OF FIGHTERS R-1

NeoGeo Pocket／FIG
■SNK　10月28日發售 4500日圓

10th FIRST KISS 物語

PlayStation／AVG
■HUNEX　11月26日發售 5800日圓

HYPER 有腦遊戲榜







1st	實況足球 3～FINAL EDITION～	KONAMI	58 票
2nd	CAPCOM GENERATION 第 4 集～孤高之英雄～	CAPCOM	52 票
3rd	BEAT MANIA	KONAMI	45 票
4th	MARVEL SUPER HEROS VS. STREET FIGHTER	CAPCOM	37 票
5th	METAL GEAR SOLID	KONAMI	35 票
6th	櫻大戰 2～求你別死去	SEGA	31 票
7th	SMASH COURT 2	NAMCO	29 票
8th	STREET BOARDERS	VICTOR	24 票
9th	VAMPIRE SAVOIR EX EDITION	CAPCOM	17 票
10th	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	GAME ARTS	15 票

你最期待的家庭遊戲







1st	（SS）拳皇 '98	67 票	SNK
2nd	（SS）BIO HAZARD 2	61 票	CAPCOM
3th	（PS）櫻大戰系列	57 票	GAME ARTS
4th	（PS）DRAGON QUEST VII	54 票	ENIX
5rd	（SS）歡迎來到 PIA CARROT 2	38 票	NEC INTER CHANNEL
6th	（N64）ORGE BATTLE 3	36 票	QUEST
7th	（PS）街霸 III 2nd Impact	31 票	CAPCOM
8th	（N64）火焰之紋章 64	29 票	任天堂
9th	（SS）ADVANCED VG 2	23 票	TGL
10th	（PS）SPIKE OUT	20 票	SEGA

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下（中國旅行社側）

新城 997 有腦事件簿









新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第87期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

PS 遊戲《STREET FIGHTER COLLECTION》...... 1 名

何浩威 V061 ××× (8)

MARVEL VS CAPCOM (CLASH OF SUPER HEROES) 海報 ...... 5 名

張志華 Z469 ××× (9)

DORIS CHOI NGA TING Z098 ××× (2)

WONG CHI KONG V042 ××× (3)

LUI LING SIU P005 ××× (6)

LOK KAM WAI Z167 ××× (7)

STREET FIGHTER III 2nd Impact 海報 ...... 5 名

LO SIU LUN Z246 ××× (8)

王志康 Z853 ×××

黃振浩 Z644 ××× (5)

陳偉雄 P060 ××× (4)

MAK CHI HANG Z600 ××× (1)

電腦遊戲《仙劍奇俠傳》Mouse Pad ...... 2 名

LIU SAI KEUNG Z437 ××× (2)

林振明 Z375 ××× (6)

SEGA Mouse Pad ...... 2 名

葉振明 P621 ××× (4)

黎英輝 Z516 ××× (4)

SENTIMENTAL GRAFFITI 鎖匙扣 ...... 2 名

SIN WAI TAT P024 ××× (8)

陳翠瑩 P010 ××× (3)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

PlayStation 遊戲《BLUE KNIGHT BERSERGA STORY》.... 1 名

DEAD OR ALIVE 海報 ...... 5 名

攻殼機動隊 Ghost in the shell 海報 ...... 5 名

Aeros Gauge 年曆 ...... 3 名

Battle Formation 墊板 ...... 2 名

日本雜誌《Dreamcast Magazine》12月18日號，讀者期待榜

統計日期截至 12月3日

今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	GRANDIA II	GAMEARTS
2	2	SONIC ADVENTURE	SEGA
3	3	SEGA RALLY 2	SEGA
4	5	BIOHAZARD CODE:Veronica	CAPCOM
5	4	電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

HYPER 有腦遊戲榜參加表格 (GAME PLAYERS)

截止投票日期：12 月 15 日

姓名：________ 年齡：____

身份證號碼/護照號碼：________ 聯絡電話：________

地址：________________

電郵地址：(如適用)________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

你最期待的兩款家庭遊戲 (只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)

遊戲名稱：________ ________

遊戲生產商：________ ________

讀者意見板 可填寫有關任何遊戲之意見

____

本周遊戲提名 (截至12月3日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

HYPER有腦遊戲榜

□1.R-TYPE Δ
□2.ADVAN Racing
□3.童夢之野望2the Race of Champions
□4.七星鬥神
□5.神氣十足組2
□6.武戲
□7.G POLICE
□8.Juggernaut～戰慄之扉
□9.名偵探柯南
□10.BALDY LAND
□11.Wizard Harmony R
□12.好奇心會把貓殺了？
□13.心跳芭蕾
□14.MISSLAND 2
□15.Kitty the Kool !
□16.Exdous Guilty
□17.Cool Boarders 3
□18.Fighting Illusion K-1 Grand Prix '98
□19.歐亞快車殺人事件
□20.TOYS DREAM
□21.凝望騎士R大冒險編
□22.1 on 1
□23.POPOROUGE
□24.雪割之花
□25.Liberogrande
□26.serial experiments鈴音
□27.初吻物語
□28.she'sn
□29.Find Love 2～Rhapsody
□30.美少女雀士非常限定版
□31.e'tude prologue
□32.Wizardry Ralgamin Saga
□33.哥斯拉GENERATION
□34.VIRTUA FIGHTER 3tb
□35.PENPEN TRIICELON
□36.July
□37.魔法俄羅斯挑戰featuring米奇老鼠
□38.薩爾達傳說～時之洋笛
□39.WRECTRESS
□40.KNIFE EDGE
□41.河川釣魚64
□42.其他：________

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

舊機經典遊戲

專欄專題

火炎之紋章 暗黑龍與光之劍

機種：FC
製造商：NITENDO
發售日：90年4月20日
遊戲類型：SRPG
售價：6000日圓

TEXT：MS







史上難度最高的SRPG

相信《火炎之紋章》這個名字大家都不會陌生，它可是任天堂的名作，亦是SRPG的始祖，遊戲最出名之處，用難度最高來形容是最適合不過，因為其遊戲設定所有死去的角色是不能復活，而每位角色均擁有自己的EVENT發生，至於武器的使用次數有限，即是沒有一件武器可永久使用，敵方的數目多於己方雖是理所當然，可是敵我的能力相距不多，而且敵方的二回攻擊和會心攻擊的機會率與己方相等，真叫人吃不消，可是它在當時的表達方法非常出色，有玩過遊戲的人一定又愛又恨。



◆基本畫面

◆戰鬥畫面

有何特色

除了之前說過遊戲有超高難度外，還有很多特色吸引玩家，遊戲以TURN制形式進行，當玩家決定好各角色的行動後敵方均會開始行動，而每位角色均有自己的LEVEL和職業，當LEVEL上升到一個限度，就可以轉職成為更上級的職業，可是在戰鬥中玩家需顧及版圖上的屋子，有的是給予情報；有的是買賣武器的商店；有的可能是同伴的住所。此外，在敵方中亦有些是能夠成為同伴的角色，必須要特定人物前去說服才能成為同伴，這令遊戲增加了不少的樂趣。

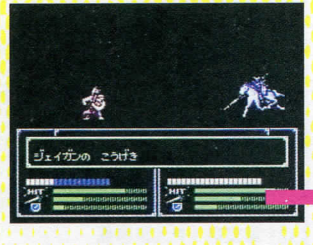
◆在戰鬥中進入商店

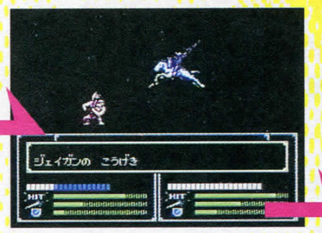


◆他會成為伙伴嗎？

SRPG 開拓者

《火炎之紋章》在當時來說可算是SRPG的開拓者，它的戰鬥表達方式，啟蒙了後期的SRPG出現，如《SHINING FORCE》、《FEDA》及《超級機械人大戰》等等，它們的表達方式都很相近，戰鬥時雙方在畫面上均有華麗的動作，使到角色相當生動，因此它的重要性其實是很高的啊！







◆很華麗的戰鬥畫面(在當時來說)

壯大的故事背景

對於一隻遊戲來說故事是非常重要，而這遊戲亦不例外，它的故事背景非常壯大：在很久以前，統治阿加尼亞大陸的阿加尼亞王國，受到由暗黑龍美狄斯帶領的多洛亞帝國侵略，由於阿加尼亞軍隊害怕暗黑龍及多洛亞帝國所擁有的力量，整個十陸都陷入恐怖及絕望之中，在這個面臨世界滅亡的時代，人人都希望有奇蹟的出現。結果奇蹟真的出現，一名叫安利的年青人，手持着光之劍將暗黑龍擊倒，就在暗黑龍被擊倒的同時，阿加尼亞大軍向多洛亞帝國反擊而取得勝利，當世界回復和平後，有不少國家興建，而美雄安利更被選為阿利迪亞王國的初任國王。經過了100年時間，暗黑龍再次復活，他為了重建多洛亞帝國將古魯尼亞和瑪基多尼亞國合併，更委任持有同樣野心的大司祭來進攻阿加尼亞王國。

阿加尼亞王國雖併命防衛，可惜仍是敗在暗黑龍手中，擁有英雄之血的阿利迪亞王便拿出光之劍出擊，可是卻被同盟國出賣而敗陣，光之劍更被人奪去，不過年僅14歲的阿利迪亞王子瑪魯斯，得到其姊與下屬士兵的幫助，安全逃到邊境之島國達利斯王國，兩年後，就在瑪魯斯16歲生日當天，由多洛亞帝國協力令海賊上陸，而且更侵占了達利斯城，由城中逃脫出來的公主將此事告訴瑪魯斯，瑪魯斯便率領阿利迪亞軍向達利斯城進發。



◆瑪魯斯的冒險開始

第二十八回 超級機械人大戰的世界

戲言戲語

by HAJIME少尉

作戰名……《F》



對外星人戰爭（即《第三次超級機械人大戰》），又稱監察者事件結束的四個月後，戰爭與混亂令地球疲憊的經濟再度陷入困境中；而在這時，地球聯邦政府毅然放棄對各殖民星的經濟援助，奉行所謂的「地球至上主義」，令各地的反聯邦勢力乘時冒起，哈曼嘉即擁立薩比家遺孤美莉芭為首，復興一度潰敗的「DC」；而由於「隆巴納隊」各人在拉傑斯事件中長期不在的關係，其權限與規模均被大幅削減，幸得哥雲中將支持才免於被解散。而取而代之在聯邦政府內掌權的就是佐米托夫・哈文准將領導，以法斯古大佐及前DC成員組成的特殊部隊「泰坦斯」。

以大使被行刺為由入侵的保士達軍、其盟友GUEST、神秘的魔鬼高達（Devil Gundam）、以五機「高達」為軍力，單方面向聯邦宣佈獨立的殖民星聯合、來自大地與海之狹間的拜士頓淵洞軍（註14）、還有如謎一樣的神秘巨大戰鬥兵器群「使徒」（註15）……地球圈陷入了前所未有的大混亂中！！

崩潰之序曲

在閃光高達的多蒙、超獸機神斷空我（註16）、超力電磁俠等的加入下，隆巴納隊得以和入侵的保士達、GUEST聯合軍周旋，不過在背叛地球的翟比進言下，聯合軍總帥西薩蘭決定暫時停止對地球的侵略行動，讓DC、殖民星聯合、泰坦斯等各地球勢力自相殘殺，好坐收漁人之利！而在這時，包括薩比家、麥古別、斯洛哥等在前大戰中死亡的各人竟陸續出現，究竟是他們之前一直在假裝死亡，還是另有別情？另一方面，泰坦斯為打擊各殖民星獨立自治的要求而襲擊的桑古王國，幸在隆巴納隊的援助下才得救，積古斯與萊茵自願為保護這奉行「完全和平主義」的弱小殖民星而留下，可是這



樣一來，隆巴納隊卻將被扣上叛逆的罪名。而且由於被搶先一步公開與德雷格的同盟，就是辛苦找到泰坦斯私通的罪證也就變得毫無意義。

幸好泰坦斯企圖發動政變控制地球聯邦的陰謀最後也因年青將校杜魯斯（トレーズ）的演說而暴露於人前，失去大義名份的佐米托夫更在企圖乘穿梭機離開時被謀反的斯洛哥槍殺。

與此同時，在遙遠的宇宙彼方中卻另有重大事件發生。其一是移民到另一惑星上，發掘出第六文明人遺跡、梭羅號與傳說巨神伊迪安，並受到異星人巴庫戈朗襲擊的葛斯麥等人在摺疊飛行時意外地從200年後的未來到達了今日的地球；其二是在破嵐財閥支持下建造的新世代宇宙艦「富士皇后號」，在處女航中同樣遇上巴庫戈朗星人，幸在尚未完成的超級機械人Gunbuster與趕到的隆巴納隊保護下得以脱離險境。



除了巴庫戈朗星人之外，在基靈（當年電視版譯作湯大基）、杜智魯（湯二剛）與姬利亞領導下的DC仍是一股不可忽視的武裝力量。為消滅桑古王國甚至企圖使用直接將殖民星改造成的太陽砲（ソーラ・レイ），當然隆巴納隊是不會讓其野心得逞的、更在魯拿智三連戰中將真正的保士達打倒；而在白河愁的幫助下，眾人得知原來特務機關NERV、富士皇后號、Gunbuster、白河愁的古蘭修等技術都是來自三年前秘密來訪的異星人GUEST的，可是除了當時身為首席書記官等少數幾人之外，其它在場人事都在一場神秘爆炸中死亡，而這些其實全是企圖獨佔人類軍事技術與異星人科學力結晶的陰謀，而白河愁的復仇對象，也就是包括這次GUEST、保士達聯合軍入侵、複製人等等事件的主謀，就是身處火星上的西薩蘭！

之後，米基普斯以GUEST與Inspector（監察軍）共同政治組織「共和聯合」樞密院特使的身份宣佈，自此刻開始將全面停止對地球的一切軍事行動，對地球採互不干涉的政策。回到地球圈的各人本以為一切就此終結，不料斯洛哥（正確來說是他的複製人……）竟欲將小惑星亞古捷斯撞向地球！

次回待續……

參考著作：

《超級機械人大戰F》完全攻略Guide
《超級機械人大戰F完結篇》完全攻略Guide
《超級機械人大戰F完結篇》PERFECT GUIDE BOOK
Super Encyclopaedia Super Robot Wars
The History of Super Robot Wars
全Super Robot大戰大百科
全Super Robot大戰2大百科
全Super Robot大戰SERIES大百科
Super Robot大戰大圖鑑
SS用軟件《超級機械人大戰F》
SS用軟件《超級機械人大戰F完結編》

註14：由領主德雷格、古之國國王貝撒特與來自澳洲的機械工程師述迪為首，企圖以奧拿機械（以人類靈力為動力的軍事武器）稱霸的多國聯合部隊。被視為「破壞靈魂安息之地」的元兇，遭妖精之長贊巴耗盡畢生靈力連同所有「罪惡機械」送到地上。由於重回拜士頓淵洞無望，遂以征服地上為目標

註15：介乎於生物與非生物之間的使徒實在不知該怎麼分類……就用這個籠統的稱呼好了！各《EVA》FANS可不要介意啊！

註16：它們的名字該是聯邦軍環太平洋第12師團所屬第13特別機甲部隊，通稱獸戰機隊，上期一時「手快快」寫錯了，抱歉！

軟件資料：

《超級機械人大戰F》
1997年9月17日發售
SS用軟件
《超級機械人大戰F完結編》
1998年4月23日發售
SS用軟件

如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是raiden@gpm.hk.com



■TEXT：米奇
鳴謝：積奇借出玉面一張

家庭式 PRINT CLUB
馬利奧PHOTO P相片加工易如反掌





N64的有趣玩意實在花樣多多，這次一間公司就為任天堂想出一個將遊戲機、數碼相機和沖印公司聯繫起來的新玩意，你可以安坐家中，利用N64和這個《馬利奧PHOTO P》，創造自己的貼紙相和明信片。

相機選擇有規有舉

《馬利奧PHOTO P》是一個相片加工成賀卡的工具軟件，最特別之處是生產商與日本富士沖晒合作，在日本全國設立很多沖晒站，你可以拿加工後的相片到這些沖晒店去把它沖晒出真正的相片。





■有這兩個標記的沖晒店就可以沖晒加工後的照片

《PHOTO P》是使用SMART MEDIA來儲存和運載相片及圖畫資料，所以亦有使用SMART MEDIA作為儲存媒體的數碼相機才合用。現時富士和OLYMPUS的數碼相機是使用SMART MEDIA的相機中最普遍的。



■這就是SMART MEDIA記憶卡，最大的容量是16M。注意SMART MEDIA有分3.3V和5V兩個版本，一般都是使用3.3V的。

在《PHOTO P》盒帶上有兩個SMART MEDIA插槽，隨軟件還附送了一張2MB沖晒專用的SMART MEDIA卡。此外，生產商還獨立推出了一系列適用在《PHOTO P》上的人物集和插圖集，全都是以SMART MEDIA來儲存的。

■《PHOTO P》上的SMART MEDIA插槽

相片加工說難不難

一進入《PHOTO P》，就會見到很多間房間，正面的是工作室（田田田），就是用來加工相片房間，往左面去順序是用來拷貝和除相片的展示室、播放相片和完成後的作品的幻燈室、有一個單但不易玩的砌圖遊戲的遊戲室，和把完成了的作品轉換成可沖晒檔案的輸出中心。讓米奇簡單講解一下怎樣利用《PHOTO P》來把一張相片變成聖誕賀卡吧。

STEP 1 拍照

先用數碼相機拍攝照片。你最好先揀選好用哪一張相來加工，然後把不用的刪除，因為《PHOTO P》LOAD相的速度實在很慢很慢。



STEP 2 決定格式

進入「工作室」，決定要製作的照片的尺寸、是橫放還是直立。《PHOTO P》可製作的圖片有明信片、L SIZE和熒幕三種尺寸。

STEP 3 選用圖層



揀選準備加工的圖層。《PHOTO P》採用了專業照片加工軟件的圖層概念，你可以在不同的圖層載入不同的照片、圖畫或文字，前面圖層上的圖案會遮蓋後面圖層的圖案，但也可以控制各圖層的透明度來製造不同的效果。每個作品都可使用6個圖層，如果要製作像貼紙相的效果，載入的照片應該放在最裏面的第六圖層。

揀選了圖層之後就要決定該圖層用來放甚麼。每個圖層只可放一類型東西，即照片、相框、隨筆畫、罐頭插圖、卡通人物和文字6種，其中卡通人物要買了分開發售的人物集才可以載入。

STEP 4 加工開始



選了圖層之後就可按不同類型的東西而作出不同的加工，例如選了放相框的話就可以揀選不同的相框；選了隨筆畫就可以揀選畫筆工具來畫畫；而文字工具就可以輸入文字。基本上除了相框和隨筆畫之外，其他東西都可以自由放大縮小。

STEP 5 儲存

完成後的作品就要儲存起來。這個儲存版本可會保留所有圖層資料，以便日後修改之用，但這儲存版本並不可以用來沖晒。

STEP 6 轉換



要轉換成可沖晒的版本，就要離開「工作室」，到輸出中心，揀選要輸出成沖晒版本的作品後，就可以去打鋪機，讓它「慢～慢～」完成輸出工作。

這個《馬利奧PHOTO P》軟件是個很有意思的軟件，可惜香港沒有沖晒的地方，擁有可使用SMART MEDIA數碼相機的人也不多，所以在香港難以普及。



遲來的流星・非洲

「流星雨？一定很浪漫的了。」不少人也為此而造着一個看似完美的夢，然而筆者也跟一般人無異。在一個難得一見的天象奇觀下，一點浪漫的氣氛，加上一兩句教人動心的說話，要融入這一個環境是不難的。真的是這樣嗎？這一種想法似乎是一廂情願的吧。畢竟在矛盾之下，有想法倒不是一件壞事，偶爾給自己一點希望是好的，但不要期望過高，因為希望越大，失望越大。

假若流星真的可以實現別人的願望，我希望…可以…給我一點希望。

「是真的……」

可悲的黑龍～～～話

哈！Dreamcast終於都推出了！哈！真是名過其實，單看遊戲本身已不見得出色在哪裏，就算連最出名的《VIRTUA FIGHTER 3tb》也不外如事，真是太失望了！

呵！呵！呵！很快又到了12月，聖誕節又快來到了，不過如無意外，12月25日那天黑龍將要一個人渡過了，唉……又是一個冰冷又孤獨的節日了，真可憐！

不過，最可憐還是那一個日子又快到來了，這個日子對不少人而言是一個好日子，不過對黑龍而言，這是一年之中最令黑龍感到傷感的日子，亦是黑龍最不想見到的日子，那天是甚麼日子……唉………

古拉拉_B的麻煩編者話

——情人某日問我：「對不起，我們做回朋友可以嗎？」這句話令我呆了幾分鐘，傷心了幾天。和她一起，只是一個星期的事（記得「上次」也一個星期便……了，有點兒邪門），現在於電郵中交談，發覺她依舊俏皮可愛，但是處理這種關係，筆者只能以「麻煩」來形容……（指在她面前扮作無事）

——參加了一項十分「麻煩」的工作，麻煩了很多一眾「好兄弟」……主要原因，是因為筆者的確是十分麻煩的……

——喜歡了一隻很麻煩的SLG《TOYS DREAM》，麻煩但好玩。

——寫了一段很多「麻煩」的編者話……

AGENT X'S FILE EPISODE NO.:6-X01

鬧鐘的使命

鬧鐘總是喜愛破壞別人的美夢，我相信製造鬧鐘的人必是一位既講原則又毫無人情味可言的傢伙。可惜，當鬧鐘遇上一位喜愛賴床的主人時，它必定感到一份時不予我的無奈之情。

今天，鬧鐘如常地等待著主人昨夜所設定的響鬧時間，希望今次主人會"良心"發現，令它的存在使命能夠得到一次真正的重視。一分…一秒過去了，距離響鬧的時間亦逐漸迫近，而主人依然浸淫於美夢中。鬧鐘突然感覺到一種矛盾的心情：每當我出現的時候，也是主人夢破之時！然而時間夠了，鬧鐘亦不由自主地用盡全身的力量發出一股無奈的悲鳴……。(Glen)

*以下是一件真人真事實錄：「有一次和二位朋友到一間茶餐廳進膳，由於筆者牙肉發炎，故此不便說話以免增加痛楚。不過，身旁有位好友，卻滔滔不絕地說話，當中廢話連篇，實不能登大雅之堂。筆者和另一位朋友相對無言，心中卻非常佩服那位可以一邊進食、一邊高談闊論的奇人！！」

等緊周末拍拖拖的J.J話：

◆DC出機前，在下曾接受某雜誌的訪問，然而刊出街後卻發現和自己說過的話有不少出入，例如選了為最期待作品的《SONIC ADVENTURE》不知為何變了D2，但最令在下奇怪的，是從同事口中得知網上有不少人因在下說過「DC若然在香港用不到MODEM，感覺上只會是一部性能提高了的N64」這句話而提出各種批評，更引伸到談論本刊的內容……在下同意每個人會有自己的觀點，但最令在下百思不得其解的，是在該篇訪問中，另一位友刊的編輯亦說了和在下同樣的話，那班網友卻又隻字不提……^_^真有趣。

◆為了配合DC出機，在下一番心血在出機日到處拍攝不同遊戲店的情況，打算在ATV的精靈一族內幹一個特輯出來的，想不到在剪完片後，其高層竟然說片段中太多DC商標出現的鏡頭，要將它們全部剪掉，最後只剩下分半鐘的「精華片段」，唉……

在黃巴士中一面聽摩登流行曲一面看穿了短裙女孩的小健健

黃巴士:

每次看《黃巴士》都有非常大的感觸，尤是看到今期「這大髀是你嗎？」其中一個跨頁。左邊一版乳豬全體麥兜一隻；右邊一版就是乳豬全體麥□麥一隻，下面就有一句二十餘字的句子。噢！天呀！！這麼就兩版！！是一幅圖，二十多字就是能造到兩版！！我——簡直未曾想過原來這樣造兩版是可以的！！不過，最捧還是最尾的信箱，既有小朋友的傻瓜問題，又有大朋友的感性心底話，又有謝立文的古怪答案，有趣。

摩登流行曲:

昨晚對稿時，在無意識的狀態下聽了十數分鐘的收音機。主持人說最近她看了本書，教人怎樣對自己好點，而其中一點就是聽音樂。噢，聽音樂嘛，最近才開始學人去聽摩登流行曲。所以嘛，昨晚回到家後就真是用心的去看及聽「翡翠音樂幹線」。噢，有我喜歡的相川及GLOBE啊。

其實曲子在初中時代不是沒有聽，不過為了說服自己是個動畫迷，所以只迫自己聽動畫歌。但發覺越聽就越不是味兒，後來我才發現它們好像商業味太重~~。有段時間我這個五音不存、連甚麼叫爵士樂、甚麼叫迷幻電子都不懂的傢伙，居然要寫樂評。WELL，連我自己也覺寫得狗屁不通。不過更怪的是，有人收貨。

短裙:

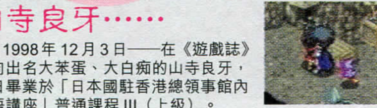
不知何時開始喜歡看女孩子穿短裙，而我也知道非洲這傢伙跟我有這相同嗜好。當然，短裙下那雙腿的質素也十分重要。(不過相比起，內心的美比外表的美重要很多倍)不過，天氣越來越冷，要看短裙也越來越難。雖說某次去到東京，天還下着毛毛雪，我就擁着外套在震呀震。可是還在車站內還見到不少女學生穿了條短得無可再短的校服裙。不過嘛，那條腿就真是粗得可怕，也許我把腳毛剃光了，穿短裙時還會比她們好看。

天草四郎 時貞編者話

唉，不知有甚麼好講，所以還是不說好了。
收到了BILLY的信，等我ADD你啦！好不好？
《KOF'98》比賽開始喇，希望佢哋可以獲勝啦，睇好你地㗎！

FROM：AMAKUSASHIRO TOKISADA

山寺良牙……



1998年12月3日——在《遊戲誌》中一向出名大苯蛋、大白痴的山寺良牙，於當日畢業於「日本國駐香港總領事館內日本語講座」普通課程III（上級）。

同年同月同日——在《遊戲誌》中一向出名冇料到、被喻為色鬼的山寺良牙，於同日晉升「日本國駐香港總領事館內 日本語講座」研究課程I（研究級課程第一年）。

愛自由的MS話——

◆在近這幾期書裏，筆者為一個問題而煩惱着，那便是MS的自由，MS很希望能自由自在地做自己喜歡做的事，如看電視、打機、砌模型、看VCD、看漫畫等等，這根本不是甚麼傷天害理的事，但總是有人作無理的阻止，可惜以MS現時的能力，即使儲十年錢都不可能得到自由，可能這是命中注定吧！（苦笑）即使有，可能那時MS已不在人世……

◆今期MS的工作份量真叫人吃不消，全因都是那隻《薩爾達傳說》，MS花了很多時間來它身上，而且它的版數有16 PAGE之多，哈…哈…估也估不到自己今期有這麼多PAGE，不過《薩爾達傳說》是MS最喜歡的NINTENDO遊戲，辛苦些少又怎會介懷呢！最遺憾的是不能在一期內作超詳盡的爆機攻略（沒有這麼多版位），真的對不起讀者！希望各讀者繼續多多支持MS！

◆不知道讀者對「責任」這兩個字有如何看法？MS就覺得只要做好自己的本份，不影響別人的生活規律，千萬不要只顧自己，而不理會別人的感受，對自己答應過別人的條件負責，分清甚麼是應做，甚麼是不應做，這樣就可以了。

◆近來MS買下一套超平的BT'X玩具，而且造得不錯，不過只適合於裝飾，不適合用來玩的。

沈默的積奇話

某天和兩友人一起閒聊，一心想著打破沈默的積奇卻遭到滑鐵盧。話說此兩名所謂FANS亦算是正常人，雖然一個口部腐爛，一個酷愛扮COOL，眼見情況實不容再如此下去（實在是太靜了），所以積奇便私下提出了數個話題。可是重點來了……，先是那個口部腐爛的，他藉著自己有些缺憾便恃寵生驕，積奇說十句他也沒有回應一兩個字，只是報以瞧不起人的白眼，沒辦法了，唯有轉移目標。到那個身材略胖的COOL MAN，這個更令積奇氣憤，他竟認為自己不出聲時是最型的，我的天啊！實在是天殺，平時滿口「廢」腑之言的他，這個時候竟然忍著他的金口來和我對抗……。雖然最後他們亦回復常性，可是積奇卻經歷了一段沒有人間溫暖的時期，看樣子他們是成功了……。

真・聖・魔・劍士・福田君話——

今期很忙沒甚麼特別要寫，在此謹向眾人表示感激，原來人生在世竟然有那麼有趣、沒分彼此的傢伙，其中包括了T天使、S、歌哥姆、Ww、LA、hh和隼人等等，尤其是珠寶實在太多謝你了，但是貓仔到底去了哪裏？SSEA在玩Double Cast嗎？HOI收到沒有？NAO又有否呢？有空再談吧。



■ If I like him so handsome & smart...Just to say it, "PERSONA"!

片者之言・KOTARO

李邁『不能責怪任何人，因為大家也同樣地幹着自己認為對的事！』

是時不予我？定抑或是剛愎自用？這點連拙者也不知道，拙者只知道我敗了，而且還敗於一個未作出攻擊的人身上，也是拙者一直耿耿於懷的地方。

所以拙者常說『要在已扭曲的現世中生存，着實是一件不易為的事！』

米奇話：

◆今年收到第一張聖誕卡是來自SEGA的。連賀卡也是以SONIC為主角，看來他們看SONIC比《VF3》還要重要哩。

◆事情的發生次序對事態的發展起着完全不同的效果，說話的人是誰對所說的話所引發的反應也很不相同。

◆連米奇覺得最值得玩的《BLUE STINGER》也押後，DC不是很危險嗎？

◆炸彈爆炸的時候在場的所有人都會受到傷害，分別在於誰復原得快。

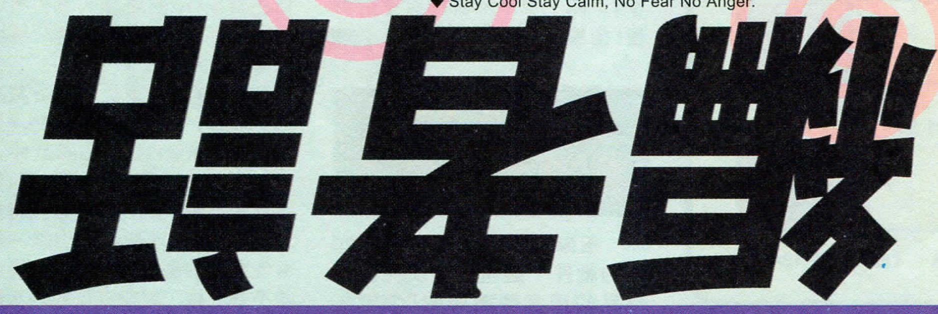
◆最近看雜誌得知廣東話語音輸入法技術經已成熟，看來還是少說點話好，否則不知哪部電腦裝了又會觸動些甚麼。

◆有天晚上回家，看見桌子上給放了一碟肉，心想一定是老媽留下來的時候，肉忽然激昂地說：「即使是一片肉，我也要做一片偉大的肉！」於是，我把它放進雪櫃。翌早起床，老媽給我煮了一碗肉絲通心粉，回想昨晚的話，便對老媽說：「好味！」

◆ Stay Cool Stay Calm, No Fear No Anger.

SEASON'S GREETINGS

Dreamcast



明樹話:

啊「位」！啊「位」！明樹今期的編者話交俾你喇！

■………



TEXT：畑山哲哉(HATAYAMA TETSUYA)

それじゃ、にほんのはなしでも。

業界掃描 從搶購DC的人龍看DC的實像

「以其高性能為賣點的家庭遊戲機Dreamcast(SEGA)，已於27日在全國各地開始發售，在東京秋葉原的電氣街上，熱心的機迷們在各零售店門口排隊等候。」(《日本經濟新聞夕刊》27/11/98)

——正如在今期本刊第8頁所介紹那般，DC上市的那一天，各電視台及大報紙統統報道了當天早上的秋葉原的情況，甚至有一家電視台，派出直昇機從上空拍攝人龍進行「直播」。各大傳媒都談論SEGA新硬件發售，這當然是對DC陣營的較大幫助。不過，其實這種「支持活動」並非史無前例，實際上傳媒界這次的反應便與當年SS、PS或N64等上市時大致相同，大概算是它們對新硬件及其開發商所派出的一種「利是」吧。《日本經濟新聞》在那個報道中還介紹「在上午七時開始發售的一間零售店門口，出現了200人以上的人龍，其中包括一批通宵排隊的人」；但其結語卻是：「不過，該店的售貨員卻以較冷靜的語氣指出：『其實這樣的人龍，在有大受注目的軟件發售的日子也可以看到啊……』」



期待Dreamcast的人不夠多？

在看完《日本經濟新聞》的報道後，我自然便想知道「前例」了。幸好在我家附近有一所圖書館——不如去查閱到底在四年前PS登場時，這份報紙對她派出怎樣的「利是」吧。94年12月4日，該報紙介紹PS發售日情況時說：

「在LAOX COMPUTER GAME館(東京秋葉原)門口，出現了700人以上的人龍，其中包括一批通宵排隊的人。」

慢著，甚麼700人？這遠比今次多得很哩。原來機迷們對DC發售的反應，沒有在PS推出時那般熱烈！？

本欄曾經指出過：雖然在硬件市場上，非機迷(一般消費者)才佔着絕大比例，但不管任何一部硬件，其初期階段的用家都會以機迷為主。難道機迷們對DC的支持程度還不如當年的PS？

讓人期待的DC軟件不夠多？

今期要引述多種統計資料，首先介紹的是日本遊戲雜誌《FAMI通》在非機迷少來參觀的「TOKYO GAME SHOW '98秋」上所進行的一項調查。據其結果顯示，DC的確是在大多數機迷心目中的「下一部硬件」(參附表)。可是一般來說，即使我們對某一部硬件感興趣，但如果她並沒擁有較吸引的遊戲軟件的話，相信就不會去購買它吧？那日本機迷對DC軟件的期待程度又如何呢？

在右頁所示的軟件龍虎榜為在DC發售前的最後一期《FAMI通》(4/12/98)所刊出的「期待之新作Top30」。非機迷少會定期購買的此類雜誌，其讀者投票的結果往往不能反映出市場的實際情況，但因為如此，我們才可看到用家中的「少數派」，即機迷的意向所在。

從排行榜可見，在機迷最期待的30款軟件中，只有6款DC遊戲榜上有名；就以軟件數目來說，DC陣營只佔兩成，總得票率僅達22%……無可否認，機迷對DC軟件陣容的評價顯然並不很高，至少沒有部分「Fans」所期望得那麼高——不知這個結果會否令各位感到意外？

說得具體一點吧：進入10強的4款及第11位的《Sega Rally 2》，大概都可算是能帶動硬件銷量增加的「皇牌之作」，但其得票數目告訴我們，機迷對此5款遊戲的期待感也不是非常突出；事實上，在到這一期為止的4期該欄上，頭三強軟件的排序一直都是「《FF Ⅷ》、《DQ Ⅶ》、《薩爾達》」，也就是說，在DC發售前的一個月裏，DC任何軟件均沒有得到超過上述三個遊戲的期待。而在最新一期(11/12/98)上，《薩爾達》因上市而從榜上消失，代之坐上第3位的則是《Saga Frontier 2》(第四、第五分別為《SONIC》、《BIO CV》)。

再說，在這5款DC皇牌軟件中，兩款是「發售日未定」，而餘下三款中的兩款遊戲則屬於街機系列。可以說DC當初的軟件陣容，並沒擁有如當年SS《Virtua Fighter》那樣的「超勁之作」；似乎也未能洗掉原來的那種「街機色彩」。

《FAMI通》調查：「你會買DC嗎？」

●TOKYO GAME SHOW '98春(N=?)

YES	NO
80%	20%

●TOKYO GAME SHOW '98秋(N=501人)

YES	NO
77%	23%

※受訪者均為一般參觀人士。資料來源：《FAMI通》13/11/98。

SEGA到底有沒有改變？

王來看看位於在第11至30位的軟件，這可謂是玩完皇牌作品的用家會選擇的「中等佳作」，這些遊戲對零售店的營業額亦可作出不可忽視的貢獻。因為各硬件陣營都難以經常推出「皇牌」，所以手上缺乏這種角色的硬件，很有可能會像96至97年期間的N64一般，使其用家跑到對手的一方。令人擔心的是DC在《Sega Rally 2》外只有《D2》一款，這便是在軟件陣容上的另一大隱憂。

毋須詳談，對新硬件來說當初時期的「衝刺」極為重要，而且DC可自由表演的時間(即距離SCEI推出新主機)相信不會有兩年吧，本來理應有更多98年內所上市的作品進入第11至30位間才對，可是……再補充一點，其實在這次「Top30」的投票期間(※註1)，SEGA還未宣布其部份軟件的發售日押後，當時還預定將於年內推出13種遊戲，包括《Blue Stinger》、《Geist Force》等，但除了《VF3》、《SONIC》及《Rally 2》外，其他軟件都「名落孫山」。

由此看來，日本機迷對DC軟件的期待程度並不低，但又不算很突出；雖然DC把自己定義為「新世代」機，但其軟件的有關情報，似乎仍未能給機迷帶來劃時代硬件該有的一種「衝擊」。而就此一點而言，不得不指出目前DC對機迷的吸引力，只與當年的SS大致相若，甚或以下。

《BIO CV》總監製三上真司先生最近在接受我的訪問時便指出過：「你看DC當初的軟件陣容，還是老樣子嘛，感覺有如曾經見過一般。說到那些遊戲將會怎樣把DC的性能發揮出來，單看各遊戲的畫面，還是覺得做得差不多一樣，並無獨特的吧？真

想看看各遊戲創作人，會從更加多的方向去探索、發揮硬件的性能。」(※註2)

DC當前的首要任務不外是「掌握『機迷市場』」(難道同時也要抓住非機迷？)，但可能這並非易如反掌：儘管相信她仍會有一定程度的地盤，但想到「稱霸」這一大目標，其成績大概不會令人感到滿意。另一方面，因為她目前的那種「以街機為主」的軟件陣容，跟其「全方位」式宣傳策略(請參照上期本欄)間大有出入，所以可能會使非機迷感到：「原來SEGA沒變，和SS時差不多」。

DC來得太早了嗎？

說到「衝擊」，其實DC的最大賣點在於其上網功能，本來這才可算是「新世代」機該有的革命性所在，但可惜在今年內用家卻無法玩到對應於此一機能的遊戲軟件。換言之，DC在其首個重要關頭，即聖誕節前後的消費旺季裏，便無法令其最大賣點發揮出來。

實際上，在《Sega Rally 2》推出以後，這種困境也不會在短期內得以改善，因為包括廣泛非機迷而言，「上網」這個活動還未成為大家生活中算很普遍的一部分。例如在DC發售後的第三天(星期日)晚上，富士電視台便播出一個大眾性電視節目，該回題目為「淺談Internet」，內容包括：甚麼是上網、甚麼是e-mail、Provider(ISP)是甚麼、上網有何享受……。

上網在日本還不很普遍的最大原因就在於其基本建設比較落後，相信這個障礙不能在短期內消除。另外還有一個原因——「通信」的有關收費也不算很便宜：正如第87期本欄介紹過那般，《FAMI通》曾經在介紹DC的通信機能時，按機迷的平均遊玩時間而估計該服務的每月收費水準，並指出「差不多等於再買一隻軟件」。但該文作者卻在接着一期發表「更正啟示」，表示：「對不起上次我算錯了，原來所需費用會比我上次的估計貴3倍。」

由於在日本市場SS早已一敗塗地，不久的將來SCEI也會推出PS的後繼機種，另外可能也有來自財務情況的要求，故此SEGA不得不在此時候使其新主機上台，這是可以理解的。但按照硬件的「發展階段」而言，既然無法令其最大賣點大大發揮，也不能說目前DC擁有「天時」及「地利」，我不得不指出，她是一部來得太早的遊戲機。至於能否得到「人和」，當然取決於她在硬件市場上的表現如何了。

「對於今後我們在DC上會推出怎樣的遊戲，這要看看她賣得怎麼樣了。」(岡本吉起CAPCOM開發本部長：※註3)

「至於參不參加(DC陣營)，現在我們還在看情況哩。如果認為她有前途的話，我們就會主動去申請開發(DC版軟件)的，然後再看看硬件的普及程度、以及令用家們滿意的軟件數目是否足夠，而決定該不該推出《勇者鬥惡龍》。」(福嶋康博ENIX社長；※註4)

——但願來自主機貨量或軟件陣容的一些消極因素，並不會影響到「龍頭」級大廠名廠對DC的信心。

× × × ×

《電擊王》(Jul.'98)在今年5月底對156家軟件開發商進行過一系列調查，其中一個問題為：「你看DC的最後銷量會有多少？」結果有66%受訪者的答案都集中於100～500萬台之間(「500～1000萬台」及「1000萬台以上」分別有12%、1%)。

——事實上，種種跡象是否似乎均顯示着，當時軟件界對DC前途作出的消極預測，已不能說太過荒唐了？

【※註1】投票期間為10月29日到11月4日。順帶一提，在10月30日發售的《FAMI通》的「新作遊戲發售時間表」上，可看到有53款DC遊戲(而N64軟件則有75款，至於PS嘛……你們幫我數一下吧)。

【※註2】三上先生在此訪問中還指出：「我希望SEGA能盡快把DC的開發環境完善化。」詳情請參照《Game Plus》第73期。

【※註3】摘自《FAMI通》23/10/98

【※註4】摘自《電擊SEGA SATURN》19/6/98

讀者投票「期待之新作 Top30」

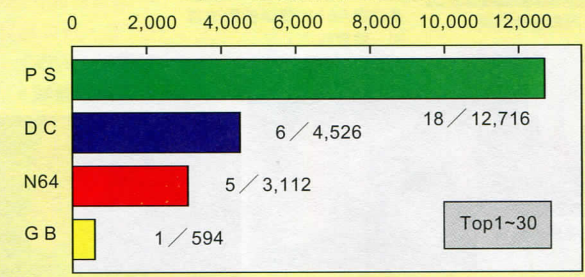
(《FAMI 通》4/12/98)

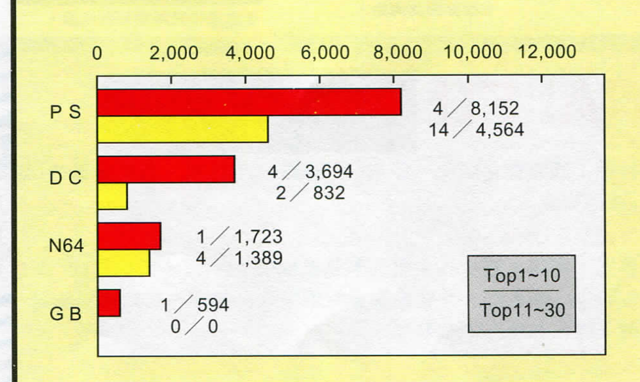
排名	機種	遊戲名稱	排名	機種	遊戲名稱
1	PS	Final Fantasy Ⅷ	16	PS	R4 -RIDGE RACER TYPE4-
2	PS	勇者鬥惡龍 Ⅶ	17	PS	TALES OF PHANTASIA
3	N64	薩爾達之傳説 時之洋笛	18	PS	心跳回憶 2(暫稱)
4	DC	BIO HAZARD -CODE:Veronica-	19	PS	POPOLOGUE
5	DC	Virtua Fighter 3tb	20	PS	電車GO！ 2
6	DC	SONIC ADVENTURE	21	DC	D之食桌 2
7	PS	Saga Frontia 2	22	PS	幻想水滸傳 II
8	DC	GRANDIA 2	23	PS	心跳回憶劇場系列 Vol. 3
9	PS	少年街霸 3	24	PS	CHOCOBO不思議迷宮 2
10	GB	POCKET MONSTER金(銀)	25	PS	To Heart
11	DC	Sega Rally 2	26	PS	鍊金術士 2
12	PS	Tlue Love Story	27	N64	PIKACHU你好嗎？
13	N64	皇家騎士團3	28	PS	EXODUS GUILTY
14	PS	EHRGEIZ	29	PS	鎌鼬之夜特別篇
15	N64	MOTHER 3	30	N64	牧場物語 2

※投票期間：29/10/98～4/11/98

「Top30」：若把票數按硬件而分……

(單位：遊戲數目／得票數目)

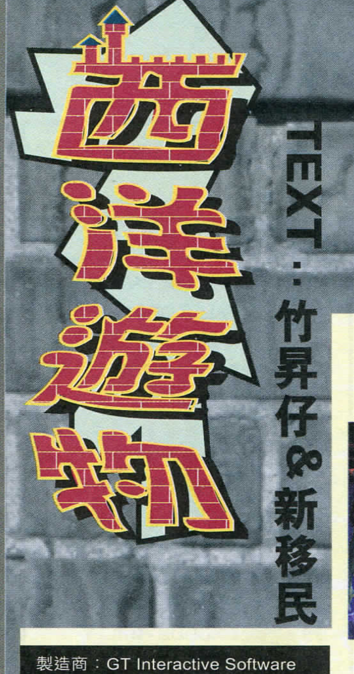




●上圖：把進入「Top30」(上表)的各遊戲之得票數目按硬件而分，以顯示機迷對各硬件陣營的期待程度。可見在此時期的DC與N64之間並無很大的差距(多虧了《薩爾達》……)。

●下圖：若把上圖更分為「皇牌級」(Top1~10)及「中等佳作」(Top11~30)，便可知道各硬件在軟件編制上的特點：PS有豐富「佳作庫」，她們在缺乏「皇牌」時大可發揮作用，以維持一定的市場規模；反之DC似乎要全靠「皇牌」，這與在SS時代大致相同，不知在沒有「皇牌」可推時該怎辦？至於開發難度高的N64，等一年才可看到一款「皇牌」出來，有「佳作」也無乏彌補了。

※資料來源：《FAMI 通》4/12/98



TEXT：竹昇仔&新移民

竹昇仔&新移民：噢！HI！我哋係老外同鬼佬嘅好朋友，BUT由於佢哋唔得閒，SO，今次我哋會暫時代替佢哋嘅。
新移民：雖然我地係純正嘅CHINESE，BUT我哋由於已經溶入咗外國嘅社會......
竹昇仔：SO，我哋講嘢係好似外國人咁，PLEASE FORGIVE US！
新移民：OKAY！閒話休提，即刻CHECK IT OUT！

ODD WORLD~ABE'S EXODDUS



製造商：GT Interactive Software
發售日：發售中
ACT／2 CD-ROM／MEM

竹昇仔：哩一隻《ODD WORLD》嘅第二集終於推出囉！
新移民：係呀！哩一隻GAME喺上集已經好吸引人，今集真係唔知會變成點呢？
竹昇仔：呵呵！隻GAME我就玩過呢，如果你鐘意上集嘅話，今集一定鐘意！
新移民：噢？WHY YOU SAY THAT？
竹昇仔：BECAUSE哩一集嘅玩法同上一集差唔多，同樣要拯救出同類，而且仲要用一啲「甜言蜜語」嚟「氹」佢哋，等佢地聽你嘅話，哩個就喺遊戲入面最吸引嘅SELLING POINT喇！
新移民：咁究竟今集ADD咗啲咩新野呀？
竹昇仔：據所知道嘅，就係遊戲入面嘅主角ABE依然可以變成其他種族既外星人，不過今集就更加需要喺變咗做其他種族嘅時候，使用佢哋種族嘅語言，所以要記嘅COMMAND亦更加MUCH MORE，單係語言加加埋埋，都有成數十種啊！
新移民：吔？咁隻GAME咪VERY抵玩？
竹昇仔：係呀！雖然遊戲系統變得更加複雜，不過由於角色既表情極之FUNNY，而且係雙CD，所以估計哩一集會好鬼抵玩。
新移民：WOO...！咁我一定要買嚟玩吓至得囉。


◆ABE的同類慘遭奴役；


◆之後ABE給同類的靈魂指引，拯救同胞；

◆在行了一段漫長的路後；

◆終於找到了敵人的巢穴，遊戲亦因而開始。


◆遊戲中充滿着解謎成份。


◆可以變成的敵人——SLIG

◆可以變成的敵人——SCRAB

◆我就是主角ABE了！

◆可以變成的敵人——PARAMITE

◆可以變成的敵人——GLUKKON

T'AI FU

製造商：DREAMWORKS
發售日：98年12月預定
ACT／1P／CD-ROM

新移民：既然你介紹咗一隻咁「正」嘅GAME比我，我就講番單「筍野」過你知啦！
竹昇仔：咩「筍野」咁巴閉呀又？
新移民：呵呵！原來有名電影製造廠DREAMWORKS，已經準備咗製作一套電影，不過最重要嘅係佢地會將哩一套電影移植落遊戲入面，你話犀唔犀利呢？
竹昇仔：吓？你講嘅喺史提芬史匹堡果間DREAMWORKS？佢地嘅電影好正嫁喎，IT MAKE ME VERY VERY SURPRISE！咁唔知遊戲入面嘅故事，會唔會同套電影有出入呢？
新移民：咁就唔知囉，不過話晒佢都係繼《末日救未來》同《雷霆救兵》之後嘅大作移植遊戲，相信點都唔會差得去邊囉。
竹昇仔：咳？咁隻遊戲係玩乜嫁？
新移民：哩一隻ACTION GAME入面嘅主角係一隻老虎，除咗人物嘅動作VERY生動之外，背境亦會仿照一千年前嘅中國；而主角嘅目標，就係要將一條好EVIL嘅DRAGON打倒。
竹昇仔：咁隻GAME幾時ARRIVAL呀？
新移民：THIS MONTH左右啦，大家一定要留意住呀！

◆懂得中國功夫的主角——T'AI FU







◆開發中的遊戲畫面

DOUBLE AXE

製造商：Funsoft
發售日：發售中
ACT／2P／CD-ROM

新移民：喂！最近有一隻叫《DOUBLE AXE》嘅動作遊戲出咗，知唔知呀？
竹昇仔：哦，哩一隻GAME好似《戰斧》同《雙截龍》嫁嘛！
新移民：係呀，哩一隻遊戲係橫向ACTION GAME，而遊戲背境喺係中世紀，每個角色都手持武器，同敵人作出生死戰鬥。
竹昇仔：不過遊戲入面嘅最大特色，就係戰鬥入面嘅戰鬥動作會有好多種，而且可以同時雙打，所以遊戲嘅可玩性亦都大大增加咗。
新移民：BUT，可以選擇嘅角色得三個，FOR ME IS NOT ENOUGH呀~~~


◆選擇角色的畫面略為單調些了...



◆選擇地圖畫面



◆遊戲中的戰鬥畫面

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

製造商：SONY／RADICAL ENT.
發售日：99年4月預定
ACT／1P／CD-ROM

竹昇仔：你知唔知下年會有一隻遊戲叫《JACKIE CHAN'S STUNTMASTER》嘅GAME推出呀？
新移民：吓？JACKIE？成龍？咗，「正」喎！
竹昇仔：雖然哩一隻動作GAME嘅主角係成龍，睇落好似好有睇頭，不過我見過啲開發畫面，就有啲失望喇......
新移民：哦？真係咁差？
竹昇仔：可能佢仲未完全開發好啦，所以啲畫面都係嘛嘛，希望佢到時出街嘅時候唔會再係咁啦，如果唔係就......


◆可惜遊戲畫面只屬一般(此乃遊戲中的開發畫面)

◆以成龍作為主角的《JACKIE CHAN'S STUNTMASTER》

MONKEY BUSINESS

製造商：TAKE 2／HASBRO INTERACTIVE
發售日：發售中
RPG／1P／CD-ROM

竹昇仔：雖然我哋身處異地，BUT我哋都知道一啲香港嘅動向嫁！好似香港做緊啲咩電視劇咁啦。
新移民：不過講開香港電視劇，最近有一隻RPG出咗喎，而且入面嘅故事仲係用咗有名中國小說《西遊記》添。
竹昇仔：係？咁遊戲入面有啲咩咁特別呀？
新移民：桌戲入面既主角，當然係齊天大聖孫悟空啦！若果講特別就好似冇乜嚿，不過係哩一隻GAME入面，同樣有好多種武器可以用，其中當然唔少得魔法啦，不過形式係以魔法卷軸出現；仲有，喺隻GAME度仲會有《西遊記》入面嘅其他有名角色，似豬八戒呀咁。
竹昇仔：咗，睇又好似玩得過喎，等我買黎玩先得。

◆有孫悟空，當然唔少得豬八戒啦！






◆遊戲畫面

新 GAME 時間表

PlayStation

拾貳月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
12月3日	多拉A夢 大雄與復活之星(復刻版)	EPOCH社	2800日圓	ACT
	■J LEAGUE實況 WINNING ELEVEN'98-'99	KONAMI	5800日圓	SPT
	Neo ALTAS(THE BEST)	ARTDING	2800日圓	RPG
	GODZILLA:TRADING BATTLE	東寶	6800日圓	TAB
	SOUND NOVEL EPISODE 2鎌鼬鼠之夜 特別篇	TUNE SOFT	4800日圓	AVG
	久遠之絆	HORK	5800日圓	AVG
	最強東大將棋	每日 COMMUNICATION	6800日圓	ETC
	THE FAMILY RESTAURANT	ARTDING	5800日圓	SLG
	前進吧!海賊	ARTDING	5800日圓	SLG
	大戰略 MASTER COMBAT	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	CAPCOM GENERATION~第5集 格鬥家門~	CAPCOM	5800日圓	FIG
	玉繭物語	元氣	5800日圓	RPG
	三國誌 RETURNS (KOEI定番系列)	KOEI	1980日圓	SLG
	信長之野望 RETURNS (KOEI定番系列)	KOEI	1980日圓	SLG
	DANCE !DANCE !DANCE !	KONAMI	5800日圓	ETC
	HARD EDGE	SUNSOFT	5800日圓	AVG
	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday (SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	SLG
	STONE WALKERS (SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	ETC
	SPACE INVADER 2000	TAITO	2000日圓	STG
	R4-RIDGE RACER TYPE4-	NAMCO	5800日圓	RAC
	R4-RIDGE RACER TYPE4-連手專用掣	NAMCO	7980日圓	RAC
	橫越美國 ULTRA QUIZ復刻版	VICTOR SOFT	2800日圓	TAB
	KLAYMEN KLAYMEN (THE BEST)	RIVERHILL SOFT	2800日圓	ACT
10日	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	■ZIGZAG BALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	專業麻雀 PLUS 2	ATHENA	4800日圓	TAB
	PITFALL	VICTOR SOFT	5800日圓	ACT
	學校創作室!!2	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	SOUL MASTER (KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
	三國誌英傑傳 (KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
	七個之秘館 (KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	AVG
	提督之決斷 (KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
	WONDER TREK	SCE	5800日圓	ACT
	花札 REAL 3D	SOLAN	4800日圓	ETC
	電車 GO !2	TAITO	5800日圓	SLG
	政治遊戲! POTASTAS (復刻版)	DAZU	2800日圓	SLG
	LUCIFFER RING	東芝EMI	5800日圓	ACT
	LORD MONARCH~新・佳亞王國記~	東芝EMI	5800日圓	SLG
	BOMBER MAN	HUDSON	5800日圓	ACT
	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	TSUMU	HECT	4800日圓	PUZ
	MAVI BABY STORY	POLOS	5800日圓	SLG
	悠久幻想曲 ensemble	MEDIA WORKS	3800日圓	AVG
17日	RING RISE	ASCII	5800日圓	ACT
	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG
	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA 初回生產仕様 BRAVE CHARGE BOXES	TAKARA	6800日圓	SLG
	■日本職業麻雀聯盟承認 THE職業麻雀 免許皆傳	NAXAT	5800日圓	TAB
	■瑪魯王國的公仔公主	日本SOFTWARE	價格未定	SRPG
	★X'mas限定版電車 GO!2 SPECIAL GIFT PACK	TOMY	9800日圓	SLG
	蒸氣機關車運轉 SIMULATION	TOMY	5800日圓	SLG
	Hello kitty white Present	HUDSON	5800日圓	PUZ
	LUNATIC DAWN 3	ARTDING	5800日圓	RPG
	認定王 岡田敏之詰將棋教室	ASCII	4800日圓	AVG
	THOUSAND ARMS	ALTUS	6800日圓	RPG
	西陣彈珠天國 Vol.3	KSS	5800日圓	ETC
	開心麻雀	KOEI	3900日圓	TAB
	MONSTER★RACE	KOEI	4800日圓	RAC
	BOYS BE...2nd Season	講談社	5800日圓	AVG
	J LEAGUE實況 WINNING ELEVEN '98-99'	KONAMI	5800日圓	SPT
	ACTUA ICE HOCKEY	KONAMI	4800日圓	SPT
	幻想水滸傳 II	KONAMI	6800日圓	RPG
	必殺彈珠 STATION 3~很多原始人~	SUNSOFT	價格未定	ETC
	EHRGEIZ	SQUARE	5800日圓	FIG
	CRASH BANDICOOT 3~噗!世界一周~	SCE	4800日圓	ACT
	Fighting Eyes	SOLAN	5800日圓	ETC
	★梅澤由香里之對局圍棋 平城棋院 2	DAIKI	6800日圓	TAB
	THE FAMILY RESTAURANT~史上最強之MENU	HUMAN	5800日圓	SLG
	雀牌遊戲 ' 99	MEDIA RING	5800日圓	TAB
23日	BEAT MANIA APPEND 3rd Mix	KONAMI	2800日圓	ETC
	■超喜歡電車	TOMY	7800日圓	SLG
	TOWER DREAM 2	ACCELER	5800日圓	ETC
	EVE The Lost One	IMADIO	7800日圓	AVG
	STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	5800日圓	FIG
	陸行鳥不思議迷宮 2	SQUARE	6800日圓	RPG
	2999年之遊戲小子	SCE	2000日圓	ETC
	POCKET DUNGEON(POCKET STATION專用 CD-ROM)	SCE	2800日圓	RPG
	TALES OF PHANTASIA	NAMCO	5800日圓	RPG
	桃太郎傳說	HUDSON	5800日圓	RPG
	SILENT MOBIUS ~幻影之墮天使~	BANDAI VISUAL	6800日圓	SLG
	CIVILIZATION	HUMAN	5800日圓	SLG
	MISANA FALSE	HUMAN	5800日圓	AVG
	DUKE NUKEM	KING RECORD	5800日圓	ACT
	■加油伍右衛門 來吧戀愛!緩繫一家之黑影	KONAMI	6800日圓	ACT
12月	★MAVI BABY STORY	POLOS	4800日圓	SLG
	100萬日圓問答獵人	富士通電腦系統	價格未定	ETC
	THEME AQUARIUM	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SLG
	真髓・圍棋仙人	J・WING	8900日圓	TAB
	I.Q. FINAL	SCE	4800日圓	PUZ
	實況 POWERFUL棒球'98決定版	KONAMI	價格未定	SPT
	鍊金術士 2	GUST	5800日圓	SLG

玖捌年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
98年	ASH TO ASH (暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	LOVE GAME'S plus (暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子 (暫名)	Tears	價格未定	ACT
	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	PAMUTAUN	每日 COMMUNICATION	4800日圓	不詳
今冬發售	To Heart	AQUA	價格未定	AVG
	UFO	ASCII	價格未定	不詳
	WIZARDRY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	SNOW BOARD KIDS PLUS	ALTUS	5800日圓	SPT
	黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	THE BISTRO	SYSCOM ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	邂逅相愛	SME	5800日圓	SLG
	怪物農場 2	TECMO	5800日圓	SLG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800日圓	SLG
	機動戰士高達 馬沙之逆襲	BANDAI	6800日圓	ACT
	MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	超級英雄作戰	BANPRESTO	6800日圓	RPG
88年1月7日	頭文字D	講談社	5800日(預定)	RAC
	TNT (The Next TETRIS)	BPS	4800日圓	PUZ
	"CINEMA英會話系列 Vol.1 不要去天國,爸爸"	SUCCESS	6800日圓	ETC
1月14日	■SAKADIA	SCE	5800日圓	RPG
	DEEP FREEZE	SAMMY	5800日圓	AVG
	做吧! GAME CENTRE	翔冰社	5800日圓	SLG

玖玖年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
99年1月	BASS LANDING (連釣魚手掣版)	ASCII	9990日圓	SLG
	BATTLE ATHLETICS大運動會 GTO	INCREMENT P	5800日圓	RAC
	TRUE LOVE STORY 2	ASCII	6800日圓	SLG
	魔導靈士 修安	ASCII	6800日圓	不詳
	BACKGAMMON	ALTRON	5800日圓	TAB
	遊戲軟件創作室	IMAGINEER	5800日圓	SLG
	快刀亂麻 雅	IMADIO	價格未定	ACT
	■BATTLE 昆虫傳	JALECO	5800日圓	ACT
	打麻雀!	KONAMI	價格未定	TAB
	BUBBLE GUN KID	TAKARA	5800日圓	STG
	PINOCHIA之造夢	TAKARA	5800日圓	不詳
	SOUND NOVEL EPISODE3街～命運的交匯點	TUNE SOFT	5800日圓	AVG
	成為魔法師的方法	TGL	6800日圓	ARPG
	日本職業麻雀聯盟承認 徹萬系列 手解麻雀 入門編	NAXAT	4800日圓	TAB
	聖龍傳說(暫稱)	BAP	5800日圓	ACT
	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	SRPG
	去吧 FLY FISHING	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
	指揮德國空軍	VICTOR SOFT	5800日圓	STG
	封神領域 Eretzvaju	yuKE'S	5800日圓	ACT
	維新之嵐 幕末志士傳	KOEI	7800日圓	SLG
2月4日	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	ANGELIQUE 天空之鎮魂歌	KOEI	7800日圓	SLG
	ANGELIQUE 天空之鎮魂歌 PREMIUM BOX	KOEI	9800日圓	SLG
	★祇園花~金沢文子篇~	日本物產	5800日圓	AVG
	CYBER 大戰略~出擊!春風戰隊~	SYSTEM SOFT	6800日圓	SLG
11日	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	價格未定	RPG
18日	超戰鬥球技	HECT	5800日圓	SPT
25日	後夜祭	翔泳社	價格未定	AVG
	立體忍者活劇 天誅 忍凱旋	SME	4800日圓	ACT
	■ATHENA~Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
	女忍者捕物帖	GMF	5800日圓	ACT
	SONATA	TEEN AND E SOFT	6800日圓	不詳
	目標!名門棒球部	DUST	5800日圓	SPT
	寢台列車 (暫稱)	VISIT	5800日圓	不詳
26日	★MAGICALDROPS 3	DATAEAST	5800日圓	PUZ
2月上旬	★TRICLY SLIDERS	CAPCOM	5800日圓	SPT
2月下旬	THE AIRS	PACK IN SOFT	5800日圓	不詳
	空母戰記	UNBALANCE	價格未定	不詳
2月	天下統一	UNBALANCE	5800日圓	SLG
	麻雀俱樂部	彩京	價格未定	TAB
	POCKET MUU MUU(POCKET STATION專用 CD-ROM)	SCE	價格未定	ETC
	TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~	WARP SYSTEM	價格未定	不詳
	TOMB RAIDER 3	ENIX	價格未定	ACT
	MONSTER COLLECTION (暫名)	角川書店	價格未定	不詳
	CARDUEL SPEICAL	GAPS	5800日圓	RAC
	感應少年 EIJI	講談社	5800日圓	不詳
	BIKU BIKU 仙太郎~方塊餐~(暫稱)	講談社	4800日圓	PUZ
	CINEMA英會話 Vol.2 INTERCEPTER	SUCCESS	6800日圓	ETC
	OPTION TURING CAR BATTLE 2	JALECO	價格未定	RAC
	SOUND NOVEL EPISODE 1弟切草 蘇生篇	TUNE SOFT	4800日圓	AVG
	對戰!!DREAM CIRCUS (暫稱)	TGL	價格未定	RAC
	店DE店主	TECNO SOFT	價格未定	SLG
	小基洛的 PRINT CLUB大作戰	TOMY	5800日圓	不詳
	TURNING POINT	NAXAT	5800日圓	不詳
	火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	SLG
	宇宙戰艦大和號 (暫稱)	BANDAI	6800日圓	不詳
	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	FROM SOFTWARE	5800日圓	ACT
	悠久幻想曲 ensemble vol.2	MEDIA WORKS	3800日圓	ACT
	WORLD NEVERLAND 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	魔女們之睡眠-復活祭-	PACK IN SOFT	3800日圓	AVG
	建設機械 SIMULATOR 充滿 KENKI	富士通電腦系統	價格未定	SLG
	★POP'N MUSIC	KONAMI	未定	ACT
	★BASS 釣魚之榮光	BANPRESTO	未定	SPT
	嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AVG
3月	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	■新世紀 GPX 高智能方程式 (暫稱)	VAP	5800日圓	RAC
	1970年代風機械人動畫 P-X俠	AROMA	價格未定	STG
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	CINEMA英會話 Vol.3 嵐之丘	SUCCESS	6800日圓	ETC
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	小巨人 MICROMAN	TAKARA	5800日圓	不詳
	N GAUGE WORLD TRAIN SIMULATOR	東芝EMI	5800日圓	SLG
	★NICE物語	每日 COMMUNICATION	5800日圓	AVG
	CAPTAIN LOVE	東芝EMI	6800日圓	不詳
	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	全日本摔角(暫題)	HUMAN	價格未定	SPG
	VIRUS THE BATTLE FIELD	POLYGRAM	4800日圓	不詳
	超時空要塞 MARCOSS 可有記起愛	BANDAI VISUAL	6800日圓	STG
	THE NOVELS	VISIT	價格未定	AVG
4月1日	ELLEN	VISCO	5800日圓	SLG
4月上旬	CINEMA英會話 Vol.4 BOYS LIVE	SUCCESS	6800日圓	ETC
4月	★將棋幼稚園	AFFECT	5800日圓	TAB
	CINEMA英會話 Vol.5 ZOMBIE	SUCCESS	6800日圓	ETC
5月	驚天危機!	德間書店	5800日圓	AAVG
	CINEMA英會話 Vol.6 愛之果	SUCCESS	6800日圓	ETC
6月	PRESSURE ZONE	TAKI工房	價格未定	ACT
7月	DINO BREEDER another progress	J・WING	5800日圓	SLG
8月	閉鎖病院(暫題)	VISIT	價格未定	不詳
8月下旬	TANK SIMULATOR (暫稱)	ASCII	價格未定	SLG
99年春	PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	ARPG
	Knights of GENESIS	escot	價格未定	SRPG
	PIXY GARDEN	escot	價格未定	SLG
	SHALE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	BURGER BURGER 2 (暫稱)	GAPS	5800日圓	SLG
	搖滾都市 OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	心緒不寧之預感 (暫稱)	講談社	價格未定	AVG
	DANCING BLADE任性桃天使!~tears of EDEN~ (暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	SILENT HILL	KONAMI	價格未定	SLG
	★JAPAN(暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG
	GRINT GRITTER	KONAMI	價格未定	TAB
	心跳回憶劇場系列 Vol.3(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	WUN WUN DIARY (暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	價格未定	AVG
	MOTO KIDS	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	SAGA FRONTIER 2	SQUARE	價格未定	RPG
	陸行鳥比賽	SQUARE	價格未定	RAC
	CAPA (暫稱)	SCE	價格未定	不詳
	往哪裡也在一起	SCE	價格未定	不詳
	給有一天會重遇的未來	SME	價格未定	不詳
	裝甲騎兵 2 (暫稱)	TAKARA	5800日圓	不詳
	勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER	TAKARA	6800日圓	SLG
	FARLAND SAGA 時之道標	TGL	價格未定	SLG
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	價格未定	SLG
	DRAGON BUYER	NAMCO	價格未定	不詳
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	SPT
	人鳥流	日本 SYSTEM	價格未定	不詳
	LEADING JOCKEY' 99	HARVEST ONE	價格未定	SLG
	★~幕末浪漫~月華之劍士	SNK	5800日圓	FIG
	★GEM	KAG	價格未定	SLG
	★WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	6800日圓	RPG
	★GALERIANS	ASCII	價格未定	ACT
	BASS RISE (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	百萬馬王	BANDAI	6800日圓	SLG
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	釣鱸魚去!	BANPRESTO	價格未定	SLG
	FISHERS ROAD (暫稱)	BBS	5800日圓	SLG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
	DEVICEREIGN	MEDIA WORKS	5800日圓	不詳
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	幻想記	UNBALANCE	價格未定	不詳
	海底人的休息日 2 (暫稱)	ARTDING	價格未定	不詳
99年夏	瑪利亞 2~受胎告知之謎~	AXELA	價格未定	AVG
	LITTLE LOVERS	NTT出版	6800日圓	AVG
	機動警察 THE GAME (暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	GALLOP RACER 3	TECMO	價格未定	RAC
99年秋	實戰彈珠必勝法!2 (暫稱)	SAMMY	價格未定	ETC
99年	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG

SATURN

拾貳月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
12月3日	續 初戀物語~修學旅行~	德間書店 INTERMEDIA COMPANY	7800日圓	AVG
	CAPCOM GENERATION~第5集~格鬥家們	CAPCOM	5800日圓	FIG
	WINNINGPOST PROGAME'98	KOEI	6800日圓	SLG
10日	NOEL 3	PIONEER LDC	6900日圓	AVG
	■MY FAIR LADY~VIRTUAL麻雀II~	MICRONET	8800日圓	TAB
	PRINCESS CROWN(SATURN COLLECTION)	ALTUS	2800日圓	RPG
	ROCKMAN X4 (SATURN COLLECTION)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	琉璃色之雪	KID	6800日圓	AVG
	仙窟活龍大戰 (SATURN COLLECTION)	NEVERLAND COMPANY	2800日圓	SLG
	悠久幻想曲 ensemble	MEDIAWORKS	3800日圓	AVG
17日	麻雀俱樂部	彩京	5800日圓	TAB
	FARLAND SAGA 時之道標	TGL	6800日圓	SRPG
	FARLAND SAGA 時之道標 (限定版)	TGL	7800日圓	SRPG
23日	Girl Doll Toy	GUST	6800日圓	AVG
	6 Inch MY DARING	KID	5800日圓	AVG
	LANGRISSER TRIBUTE	MASIYA	9800日圓	SLG
	櫻大戰 帝擊 GRAPH	SEGA	4800日圓	ETC
25日	職業麻雀指南	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB

玖玖年

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

99年	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG
99年1月	ROCKMAN 8 (SATURN COLLECTION)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	■ ROOM MATE W	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
14日	鬥龍傳説 ERAN DOLL	KAMATER AN	5800日圓	FIG
99年2月	悠久幻想曲 ensemble vol.2	MEDIAWORKS	3800日圓	AVG
3月	由KISS開始……	KID	價格未定	AVG
99年春	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	心跳回憶劇場系列 VOL.3 出發之詩	KONAMI	價格未定	AVG
	■ MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
	DEVICEREIGN	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG

今冬發售

FRIENDS~青春的光輝~(擴張RAM帶專用)	NEC INTER CHANNEL	7200日圓	SLG

發售未定

彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
神罰 人生的意味	GAINAX	價格未定	SLG
D & D COLLECTION	CAPCOM	價格未定	ACT
魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
REQUIEM	日本ARTO MEDIA	價格未定	不詳
SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
"BACKGUINER甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」"	VING	5800日圓	SLG
制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	SLG
STARTING.ODYSSEY 2魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	ACT
STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
DERBY STALLION	ACSII	價格未定	SLG
WORTH WARS	ELF	價格未定	RPG
七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	7800日圓	ETC

NINTENDO 64

拾貳月

12月2日	瑪利奧的漂亮相片	HAGIWARA SYSCOM	9800日圓	ETC
4日	GETTER LOVE!!	HUDSON	6800日圓	TAB
6日	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
11日	飛龍之拳 STADIUM SD VERSION	CULTURE BRAIN	6480日圓	ACT
	■叮噹2 大雄與光之神殿	EPOCH社	6800日圓	ACT
	■ FIGHTING CUP	IMAGINEER	價格未定	FIG
12日	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	9800日圓	ETC
18日	■ AI 將棋3	ASCII	7800日圓	TAB
	求求你怪獸	BOTTOM UP	6980日圓	RPG
	■ BUCK BUMBLE	UBI SOFT	價格未定	STG
	KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	6980日圓	RAC
	F-1世界格蘭披治	任天堂	5800日圓	RAC
	MARIO PARTY	任天堂	5800日圓	ACT
23日	加油伍右衛門	KONAMI	7800日圓	ACT
24日	爆笑人生64目標！避暑王	TAITO	6800日圓	TAB
25日	CHAMELEON TWIST 2	日本SYSTEM SUPPLY	6300日圓	ACT
26日	新日本職業摔角 鬥魂炎導2	HUDSON	價格未定	SPT
下旬	■ SNOW SPEEDER	IMAGINEER	價格未定	RAC

玖捌年冬

98年冬	■ ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	價格未定	SLG
今冬發售	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	■ DUAL LORD 2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	J LEAGUE TACTICS SOCCER	ASCII	7800日圓	SPG

玖玖年

99年1月下旬	Parlor! PRO64彈珠機	日本TELNET	價格未定	ETC
99年2月26日	WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT
2月上旬	牧場物語2	PACK IN SOFT	6800日圓	SLG
2月下旬	■ TOP GEAR OVERDRIVE（暫稱）	KEMCO	6980日圓	RAC
99年2月	■超 SNOW BOARD KIDS	ATLUS	價格未定	SPT
3月	64大相撲2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
4月	■ PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION	BANDAI	價格未定	ACT
99年春	惡魔城 杜拉基拉默示錄	KONAMI	價格未定	ACT
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	SHADOW GATE 64（暫稱）	NAMCO	價格未定	不詳
	新世紀福音戰士（暫稱）	BANDAI	價格未定	不詳
	■ ZOOL魔獸使傳説	IMAGINEER	價格未定	RPG
	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳

發售未定

未定	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	價格未定	RPG
	超空間夜間職業棒球王2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	ULTRA BASE BALL 64實名版（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	忍者亂太郎64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	GI STABLE	KONAMI	價格未定	不詳
	SILENT SUMMER STORIES	KONAMI	價格未定	SLG
	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3奇怪生物之森（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級DONKEY KONG（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE	任天堂	價格未定	不詳
	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
	超級瑪利奧64-2（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧RPG 2（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	煞爾達傳説DD（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKETMON SNAP(64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	大亂鬥 SMASH BROTHERS	KONAMI	價格未定	SPT
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	RAYMAN 2（暫稱）	UBI SOFT	價格未定	ACT

DREAMCAST

拾貳月

12月17日	■ INCOMING 人類最終決戰	IMAGINEER	5800日圓	STG
12月23日	SONIC ADVENTURE	SEGA	5800日圓	ACT
	TETRIS K	BBS	4800日圓	PUZ
	SEVENTH CROSS	NEC HOME ELECTRONICS	5800日圓	SRPG
	神機世界 Evolution	STING	5800日圓	RPG

玖玖年

99年1月14日	BLUE STINGER	SEGA	5800日圓	ACT
	SEGA RALLY 2	SEGA	5800日圓	RAC
	戰國TURB	NEC HOME ELECTRONICS	5800日圓	ARPG
1月	CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG
	Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC
2月	★ AERO DANCING Featuring Blue Impul	CSK	5800日圓	SLG
	★ POP'N MUSIC	KONAMI	價格未定	ACT
	關東競馬新聞協力 SPECIAL DIALUP DIGITAL 競馬新聞		6800日圓	不詳
	GetBass	SEGA	價格未定	SLG
	往北去 White Illumination	HUDSON	價格未定	AVG
3月	COOL BOARDERS (暫稱)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	PUYO PUYO 4	COMPILE	價格未定	PUZ
	BUGGY HEAT	CSK	價格未定	RAC
	合家歡高爾夫球	SEGA	5800日圓	SPT
	麻雀（暫稱）	NAXAT	價格未定	TAB
8月	ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	大相撲（暫稱）	BOTTOM UP	價格未定	SPT
99年春	THE KING OF FIGHTERS'98 (暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	SIDEKICK FORCE 2012	TAITO	價格未定	STG
	ELEMENTAL GMMIC GEAR	HUDSON	價格未定	ARPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	蒼剛之騎兵 SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	價格未定	STG
	Rayman 2(暫稱）	UBI SOFT	價格未定	ACT
	★ FLIGHT SHOOTING(暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	★ SEA MAN	VIVARIUM	價格未定	SLG
	★ FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE	價格未定	STG
	Brave Knight (暫稱)	PANTHER SOFTWARE	價格未定	未定
99年夏	飛龍之拳列傳（暫稱）	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
99年冬	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	DINAMITE ROBOT	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2	童	價格未定	STG
99年	J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA	價格未定	SLG
	★魔劍X	ATLUS	價格未定	AVG
	■ SHIENMU~莎木~	SEGA	價格未定	RPG
	Project Berkley (暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	秋葉原 電腦組	SEGA	價格未定	未定
	GIANT GRAM~全日本摔角2 IN 日本武道館~	SEGA	5800日圓	SPT
	創造職業棒球隊	SEGA	價格未定	SLG
	電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	價格未定	ASTG
	D之食桌2	WARP	5800日圓	AVG

發售未定

GEIST FORCE	SEGA	5800日圓	STG
■ CARRIER(暫名)	JALECO	價格未定	AVG
★ F-1(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
★ MARIONETTE HANDLER	MICRONET	價格未定	不詳
MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2	UBI SOFT	5800日圓	RAC
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
BIOHAZARD-CODE: Veronica	CAPCOM	價格未定	ACT
POWER STONE	CAPCOM	價格未定	ACT
GRANDIA 2	GAME ARTS	價格未定	RPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
CRACK 2 (暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
機動戰士高達 (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
春風戰隊 V FORCE2 (暫稱）	BINGKIDS	價格未定	SLG

NEO-GEO

拾貳月

12月23日	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(CD-ROM)	SNK	6800日圓	FIG

玖玖年

99年1月28日	幕未浪漫第二幕 月華之劍士 (卡帶版)	SNK	32000日圓	FIG
99年春	幕未浪漫第二幕 月華之劍士 (CD-ROM版)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

拾貳月

12月25日	■侍魂限定 SPECIAL BOX	SNK	12300日圓	FIG
	NEO · DERBY CHAMP(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	BIOMOTOR UNITRON(暫稱)	SNK	價格未定	AVG
	PUZZLE BUBBLE SPECIAL(暫稱)	SNK	價格未定	PUZ
	PASSIVE SONAR(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	POCKET CASINO系列 NEO · CHERRY MASTER(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	POCKET CASINO系列 NEO · 21(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	POCKET CASINO系列 NEO · DRAGONS WORLD(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	POCKET CASINO系列 NEO · BACCARA(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	POCKET CASINO系列 NEO · MYSTERY BONUS(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	POCKET格鬥系列 REAL BOUT 2(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	POCKET格鬥系列 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	METAL SLUG(暫稱)	SNK	價格未定	STG

WONDER SWAN

玖玖年

99年3月	WONDER上海 (暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
99年春	■元祖忍者奪童丸	JALECO	價格未定	ACT
	麻雀登龍門 (暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB
	三國志 (暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	信長之野望 (暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	去釣魚! (暫稱)	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	NICE SHOT (暫稱)	SAMMY	價格未定	SPT
	RADAR GAME (暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB
	PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	電車GO! (暫稱)	TAITO	價格未定	SLG
	鬥魂烈傳 (暫稱)	TOMMY	價格未定	SPT
	古羅羅亞 (暫稱)	NAMCO	價格未定	ACT
	FAMISTAR (暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
	子育 QUIZ MY ANGEL (暫稱)	NAMCO	價格未定	ETC
	鐵拳 (暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	WAVE RAID (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	CHAOS GEAR (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	陸行鳥不思議迷宮 (暫稱)	BANDAI	價格未定	RPG
	DIGITAL MONSTER (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
99年夏	■ FLASH~數字之鐵人~ (暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	■菊池秀行之CARD BATTLE (暫稱)	光文社	價格未定	TAB
	■新世紀福音戰士/使徒 (暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG

發售未定

發售日未定	東京魔人學園符咒封錄 (暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	GUN PEY (暫稱)	COTO	價格未定	PUZ
	SPACE INVADER	SUNSOFT	價格未定	STG
	SIDE POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT
	SD高達 (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	CRUISE LAST STAND (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	PUYO PUYO通 (暫稱)	BANDAI	價格未定	PUZ
	POCKET FIGHTER (暫稱)	BANDAI	價格未定	RAC
	超級機械人大戰 (暫稱)	BANPRESTO	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER (暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA (暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角 (暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT



總評：

今次評壇的遊戲也有不少，而且又適逢DC推出，當然少不了《VF 3tb》啦，筆者覺得可能遊戲趕着要跟機出吧，所以便有一點馬虎，但整體而言也不錯。大家也不要忘記N64的《撒爾達傳說》，真的是千呼萬喚始出來，遊戲不但只畫面吸引，而且還有很多有趣的地方和動作。著名射擊遊戲《R TYPE》的最新作《R TYPE delta》也是注目遊戲之一，事隔多年玩者又可以重新體驗這遊戲的樂趣了，當然少不了有筆者最喜歡的㮾本加奈子登場的《EURAISA EXPRESS殺人事件》啦，不過遊戲便真的有點兒那個了…（非洲）

JULY



DC／AVG／FORTYFIVE／5800日圓

世界觀帶有很重末世感覺的AVG，從表面看來它在系統上好像作出很大的進化，但事實上當玩了3～4章後便發覺「受騙了」，因為所謂的雙線同時進行其實互相干涉性很少，比起《EVE》系列顯得眼高手低，幸好它亦很有誠意設定了約150個角色…慢着，這麼多閒角到底有甚麼用？（FUKUDA）

評分：

人物／機械：3.0分
畫面：2.5分
音樂／音效：3.0分
故事：3.0分
操作性：3.5分
投入度：3.0分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——
平均分：2.88分

在四個Dreamcast與主機同日發售的遊戲之一，比較不受喜歡的一個，可能因為它是AVG的原故吧！其實遊戲的畫面，人物都十分精美，而雙線發展的故事亦很吸引（雖然以1999年為題材是有點兒悶），可見開發人員的一番苦功，但是仍有很多地方可以改善，例如將只是「選擇對話／行動分支」改得更詳細，加入配音等等，可令遊戲增加不少分數。（古拉拉_B）

評分

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：2分
故事：4分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
平均分：3分

PENPEN TRiLCELON



Dreamcast/RAC/GENERAL ENTERTAINMENT／5800日圓

Dreamcast同日發售作品《PENPEN TRiLCELON》，無疑可觀性是及不上《Virtua Fighter 3tb》和《GODZILLA GENERATION》，但是若論機能發揮、遊戲性和製作誠意，拙者就遠覺得前者較為優勝。《PENPEN TRiLCELON》雖然玩法比較簡單，但是樂趣性十分之強，尤其對戰之中就最能體驗得到，可惜因為遊戲設計並不討好才致遭人乏略，是比較可惜的地方。（KOTARO）

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——
平均分：3.56分

Dreamcast推出當日的4款遊戲之一，亦是令筆者留下最深印象的作品，比較起《VF 3tb》和《哥斯拉》它名氣上當然大有不及，但從畫面所見它的確下了一番工夫，尤其是在那麼高解像度的情況下多邊形仍保持圓滑，DC實在很強；可惜筆者是不會為一隻賽跑GAME而去買機的人…（FUKUDA）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：4.0分
音樂／音效：3.0分
故事：——
操作性：3.0分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3.5分
移植度：——
平均分：3分

LiberoGrande



PlayStation/SOC/NAMCO/2P/MEM/Dual Shock對應/行貨/港幣328元

移植自業務用版本的《LiberoGrande》，確實予筆者一份非常新鮮的感覺。這種以第一人身視點用於足球遊戲之上，其創意早已令筆者讚不絕口。至於今次在PlayStation中，又特別加入了「Challenge 9」挑戰模式，也見得出NAMCO對此遊戲的誠意。不過，由於此Game的多邊形始終未如理想，希望NAMCO下次能夠加強畫面質素及人物動作上。當然，如果有埋通訊對戰的話，便更加完美了。（Agent X）

評分：

人物/機械：3分
畫面：3分
音樂/音效：2.5分
故事：——
操作性：4分
投入度：4.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：4.5分
平均分：3.5分

由街機移植過來的《LIBEROGRANDE》，是一個相當創新的足球遊戲，因為玩者在遊戲中只能操作一個指定的角色，於是乎便要放棄傳統足球遊戲中「一個截唔到重有第個」這種心理，相反卻可以專心和隊友合作進攻，以足球遊戲來說是算得上有很高遊戲性的，但因為遊戲是以3D視點進行，在2P的時候「能見度」很低，不過總括來說這也是一隻值得一玩的新作。（J.J）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：4.5分
平均分：3.63分

R · TYPE ⊿

Playstation/STG/IREM/港幣328元

正！絕對是近這幾年來極之出色的射擊遊戲，首先，以這遊戲的速度而言，並沒有爆多邊形的情況出現，已經是非常之出色，而且，在遊戲的7個STAGE之中，可以說是全無冷場，無一秒鐘也令玩者熱血沸騰！為何會說這是極之出色的作品？試想想，有速度感，畫質精美，高的遊玩性，差不多所有好遊戲應有的元素也於這遊戲之上，正！（赤目黑龍）

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：4.5分
音樂／音效：4.5分
故事：——
操作性：4分
投入度：5分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——
平均分：4.21分

以射擊遊戲來說，《R-TYPE△》可算是相當出色的遊戲，在2D中表現3D效果，使用玩時的投入感增加，最重要的是畫面沒有爆POLYGOM的情況，速度亦相當適中，不過遊戲難度並沒有減少，相反是提高了，玩HUMAN MODE都令人吃不消呢！（MS）

評分：

機械／人物：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——
平均分：3.44分

GOZILLA GENERATIONS



Dreamcast／ACT／SEGA ENTERPRISES／5800日圓

唔……真是雷聲大雨點小，Dreamcast本來是一部非常引人注目的遊戲機，不過，《GOZILLA GENERATIONS》這遊戲真是令人非常失望，首先是遊戲本身其實只要玩者懂得使用控制器也可以玩的遊戲，完全沒有挑戰性，而且可玩性亦非常低，操作方面亦不見好得了甚麼，總括來話，《GOZILLA GENERATIONS》唯一可取之處便是在遊戲對戰模式之中的新製作Q版怪獸，真是相當可愛，不過這不足以令遊戲變得好玩一些呢！(赤目黑龍)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.36分

以現時Dreamcast遊戲來說，它應是叫人相當期待之作，可惜其表示卻令人失望，首先是要控制哥斯拉已不是一件容易的事，而且遊戲目的只是控制哥斯拉在一個AREA上大肆破壞，其哥斯拉的速度極慢，令到玩起來有苦悶的感覺，唯獨是對戰模式比較有趣，其得意可愛的Q版哥斯拉，的確是叫人討好的。(MS)

評分：

機械／人物：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：1分
操作性：1.5分
投入度：1.5分
原創性：——
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.07分

EURASIA EXPRESS殺人事件



PlayStation／
© Four • Some • SYSTEM SACOM • ENIX 1998

事先聲明人是偏心的。在遊戲中出現的女角們，筆者大部份都很喜歡，只可惜在遊戲中她們的表現卻未如理想。遊戲的故事實在是老套，而且有不少的地方也在浪費玩者的時間，播片時的畫面則有點模糊，而且聲效方面也比較沈悶。遊戲值得一讚的地方便是幸好以動畫形式進行，再加上有她們嬌美的對白，可以加回不少的分數(非洲)

評分：

人物／機械：4.5
畫面：3
音樂／音效：2
故事：2
操作性：3
投入度：3.5
原創性：3.5
難易度：3
移植度：——

平均分：3.06

採用全播片形式的偵探AVG，賣點不用多說當然是榎本加奈子、深田恭子和加藤愛等一大班美少女，系統上主要利用談話指令來搜集線索，但解謎性因而削弱不少，另外甚少字幕通常都要靠日語對白來了解劇情，對並非太熟悉日語的玩者實在很麻煩，希望買了它的人都不會是純粹抱着看女孩的心態吧。(FUKUDA)

評分：

人物／機械：4.0分
畫面：3.0分
音樂／音效：3.0分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：3.0分
原創性：2.5分
難易度：3.0分
移植度：——

平均分：2.94分

《盜墓者III》



PS／ACT／MEM／對應震動手制

這個解謎＋動作的經典，不經不覺已第三集了，這次新加的動作令到遊戲變化更大，相對地難度亦提高了不少。不過這次的SECERT POINT不像以前，在一些很隱蔽的位置，而是一些極難到達的位置，令到筆者感覺遊戲好像「走火入魔」了。整體而言，只適合一些玩過前兩集的人一再挑戰，新手還是在傍邊看看好了。(古拉拉_B)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：2.5分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：2分
難易度：2.5分

平均分：4分

不知不覺這系列已經推出至第3集，從推出的時間來看，這次和一、二集之間縮短了很多，但遊戲本身除了畫面會再改進少許外，已經不覺得再有甚麼驚喜，令人有少許「搵快錢」的感覺；遊戲中的解謎成份同樣超難，若想集齊所有秘密點的話需要花一段很長的時間，但這亦是遊戲的魅力所在，倒是對於初玩這系列的人來說實在是太難了。(J.J)

評分：

人物／機械：3分
畫面：4.3分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：3.16分

薩爾達傳說 ~時之洋笛~



N64／ARPG／NITENDO／6800日圓
© 1998 NITENDO

等了又等，終於都等到這遊戲推出了！總算沒有令筆者失望，由2D轉為3D的它，不論在畫面、聲音、玩法都做得相當出色，可能是3D的關係，遊戲難度卻增加了許多，而且林克的動作太多，令到操控感到困難。不知為何一直以來的主題歌(即在《薩爾達傳說》的標題畫面中播放那首)，卻不見了踪影。此外，遊戲故事非常充實，再加上用一流的表達方式來表示，可謂絕無冷場，相信有N64的玩家，絕不能錯過這遊戲。(MS)

評分：

機械／人物：5分
畫面：5分
音樂／音效：4.8分
故事：5分
操作性：4分
投入度：5分
原創性：4.5分
難易度：4.5分
移植度：——

平均分：4.72分

這遊戲對於所有N64機主來說，相信也是一個超期待的作品，但或許是因為看了日本「FAMI通」史無前例地給這遊戲40分滿分的評價，玩起來反而會很講究這遊戲是否擁有獲得這分數的質素；無可否認，這遊戲在運用3D多邊形的效果上十分出色，人物的動作亦很豐富，但當中的謎題有不少都似乎是必須有攻略本才能解破的，加上遊戲本身對操作的要求很高，玩之前請做好心理準備。(J.J)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.56分

VIRTUA FIGHTER 3tb

Dreamcast／FIG／SEGA／5800日圓
© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997, 1998

以Dreamcast的實力，我想把《VF3tb》完全移植可不是問題，但這個DC版可叫我有點失望。雖然基本的招式動作、連續技都造得100%。但在多邊形的表現上，很多細節的地方都沒有修飾，如人的關節及山洞那場地的背景就是。有時更會於每ROUND開場時出現拖慢情況，這可是一個十分明顯的BUG來。不過最要命的，就是沒有VS MODE！而那個TRAINING中對手是會打你的，那麼我又怎可練連續技？(小健健)

評分：

人物／機械：4.0
畫面：3.9
音樂／音效：4.5
故事：——
操作性：3.3
投入度：3.6
原創性：2.9
難易度：4.0
移植度：4.3

平均分：3.8

終於也可在無拘束的情況下玩這遊戲，感覺和街機的分別不太大(雖然一些細節縮減了)。個人最不滿的便是遊戲竟沒有VS MODE，就連這個最基本的模式亦沒有，可想而知遊戲推出的倉猝。爆機後的ENDING雖好，但只得一個亦未免太少了(而且又是舊的)，如不是趕著跟機推出的話，遊戲一定可以做得更好。(積奇)

評分：

人物／機械：4.7分
畫面：4.7分
音樂／音效：4.7分
故事：3分
操作性：4分
投入度：4.5分
原創性：4分
難易度：4.6分
移植度：4.7分

平均分：4.32分

凝望騎士R大冒險編



PlayStation/ RPG/ KONAMI/ 5800日圓

由戀愛模擬遊戲進化成角色扮演遊戲(RPG)，感覺上是煥然一新，雖然時代設定與前作差不多，但感覺上完全不會出現不協調的感覺；另外有關系統方面，本人十分之欣賞其G.R.I.F.O.N.——Graphical Information Feedback Outfitting Navigator，最開心的就是轉換裝備後，除了角色的能力有變化外，角色的形象以至好感度均有影響，十分新奇；本人最為喜歡的就是「MITSUMETE MODE」，玩者用過後也會知道其新玩法。不過由於本人未將遊戲完成，所以不能下太多論調，餘下的就由玩者去品嚐了！(山寺良牙)

評分：

人物/ 機械:5分
畫面:4分
音樂/ 音效:5分
故事:3分
操作性:3分
投入度:4分
原創性:5分
難易度:5分
移植度:——

平均分:4.63分

童夢之野望2



PlayStation/SLG/MEM/OZ CLUB/6800日圓

如果大家有玩過上集的話，必定發現今集是較為容易得多。很明顯，廠方也發現到上集要設定的東西實在太多了，故此今集中特別增加一個「Easy Set」的選項，令大家更能簡單地調教賽車部件。不過，遊戲中一些賽車用部件仍然需要玩者進行細心的觀察及調教，而且單是予選賽事便需要成半個鐘頭才能完成，因此除非玩者是一位賽車迷，否則當中煩項又複雜的賽車部件必定令人難以招架。(Agent X)

評分：

人物/機械:3分
畫面:3分
音樂/音效:2分
故事:2分
操作性:2分
投入度:1分
原創性:2分
難易度:4分
移植度:——

平均分:2.34分

1 ON 1



PlayStation/2P/ACT/ JORUDAN/ MEM/Dual Shock對應/行貨/港幣328元

由於人物設計是由著名漫畫家—井上雄彥負責，故此遊戲中自然充滿了不少《Slam Dunk》的味道及影子。至於遊戲方面，能夠在籃球比賽中加入一些格鬥原素，確實為遊戲帶來一份新鮮感覺。當然，遊戲中的多邊形亦造得十分扎實，確是一隻高水準的作品。只是，在籃球這種講求快速的運動上加入複雜的格鬥指令，始終令人有種格格不入的感覺。(Agent X)

評分：

人物/機械:4.5分
畫面:4分
音樂/音效:4分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.75分

SHE'SN



SEGA SATURN/ AVG/ KID/ 5800日圓

遊戲以AVG的形式進行，共有四個故事，分為春、夏、秋、冬四季，而有趣之處便是在於四個故事的內容也各有不同，而且出場的角色也完全不同，真是有老有嫩，這樣便能使玩者完成遊戲後，不會對遊戲產生厭惡的感覺，但是會不會完成所有故事始終是因人而已。(明樹

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:——
難易度:3分
移植度:2分

平均分:2.8分

COOL BOARDERS 3



Playstation/ SPT/ SCE/ 港幣328元

天呀！為甚麼每一也是這些的玩法，完全沒有新的意念，這樣真是一種欺騙玩家的做法，回想以往玩《COOL BOARDERS》的時候，真是非常新鮮，不過在玩《COOL BOARDERS 2》時，已有新不如舊的感覺，這次的《COOL BOARDERS 3》更是差勁之作，除了沒有新意之外，亦沒有突出的賣點，真是毫不進取。真是難為這隻還是甚麼的「行貨遊戲」，不過也真是名附其實的「行貨遊戲」呢！(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:1.5分
畫面:2分
音樂/ 音效:2分
故事:——
操作性:1.5分
投入度:1.5分
原創性:1.5分
難易度:2分
移植度:——

平均分:1.71分

POPOROGUE



PlayStation/RPG/SCEI/5800日圓

相隔兩年，這個二代終於推出了，畫面變得更細緻(雖然分別並不是太大)，新變更的Random Field亦十分不俗，加上迷宮會因為時間的經過而變得更大，實在使人有一玩再玩的衝動。遊戲內的傭兵十分有性格，樣子亦有趣，由於每人也有不同的聲優配音，當他們呼喚魔法時的叫聲亦有著自己的特色。聽G+的四哥説遊戲會有第二循環，如果是真的話就真是有得玩了……。(積奇)

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:3.5分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:一一分

平均分:3.3分

武戲



PlayStation/FIG/2P/MEM/對應ANALOG

相信玩者也可以從遊戲中找出不少「親切」的東西，有史提芬×葛和廣末涼×，就連招式也可以從其他同類型的遊戲中找得到，這樣豈不是沒有原創的東西嗎？除了角色的外貌、遊戲場地背景和OPENING之外，其實真的可以説是沒有的，只是四處「學」一點便是，看來KONAMI在格鬥遊戲方面還須要下點苦功才可啊！(非洲)

評分：

人物／機械:2.5
畫面:2
音樂／音效:2
故事:2
操作性:2.5
投入度:2
原創性:1
難易度:2
移植度:——

平均分:2

雪割之花



PLAYSTATION/ AVG/ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT/ 4800日圓

在「AVG」系列中，如果要我選擇那一隻是最好，NO. 1會是DOUBLE CAST，因為他的人設我幾鐘意(因為人設＝機動戰艦)，其次因為它緊張的劇情。其次會是「森巴結他」，畫面方面它是最好的一隻，只是女主角的衣服已有五至六套之多，可惜故事太簡單。其後是「雪割之花」故事是最好的一隻，因為幾感動，整體感覺非常之好，至於人設……？最後是「擁抱季節」因為不論人設或故事都不太突出。

評分：

人物/ 機械:2.5分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:3.5分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:——
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.1分

TOYS DREAM



PLAYSTATION/ SLG/ KSS/ 5800日圓

TOYS DREAM是一隻發明家的育成遊戲，玩者以不斷開發新發明，而取得當中的成功感及樂趣。可惜可以由玩者所控制的人物只有四個，但其後再便沒有任何角色加入，主要以事件或替別人做工作來過版。由於所能夠製造的寶物有十分多，而且進導很快，所以能夠給予玩者快感。(明樹)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:——
難易度:3分
移植度:——

平均分:3分

CAPCOM GENERATION～第5集 格鬥家們～



SEGA SATURN · PlayStation/ FIG/ CAPCOM/ $ 328

在《CAPCOM GENERATION～第5集 格鬥家們～》中，遊戲分別收錄了對戰格鬥系列《STREET FIGHTER II》的首三個作品，利用次世代機能將當年的遊戲再次重現眼前。在本作中除了收錄遊戲的全部資料之外，更加入不同的隱藏模式和要素，在完全移植之餘，也不損其中的遊戲性，是為最出色的地方。不過，既然遊戲並非利用模擬器製作，為何要將一些BUG移植過來呢？算了，就當是大家的一種回憶吧！(KOTARO)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:4分
音樂/ 音效:4分
故事:3分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:4分
難易度:4分
移植度:5分

平均分:4分



《逮捕令》遊戲化

藤島康介多年前的作品《逮捕令》(港譯：《皇家雙妹嘜》)，在日本深受好評，曾於年前推出過OVA和TV版本，同樣大受歡迎，製作方面有見及此，決定於來年春季推出劇場版本，同時也決定遊戲化於PlayStation上登場。



遊戲是以冒險形式為基本，通過對話來取得簡單的情報紀錄，其中最特別的地方就是引入多人數會話同時表現機能，在同畫面中表示六名角色的對話，而且不同形式的MINI GAME，想信是個不俗的作品，遊戲由PIONEER LDC製作，價格未定，預定來年春季發售。

ST-V最新移植作公布！

在第三十六屆AMUSEMENT MACHINE SHOW為大家介紹過，以基板ST-V製作的3D騎龍對戰格鬥遊戲《鬥龍伝説ELAN DOREE》，終於宣布移植至互換性基板SEGA SATURN之上。遊戲基本是以騎龍作為戰鬥方式，其中不乏原創的獨有系統，令對戰元素更為豐富。遊戲由SAI-MATE製作，定價5800日圓，預定明年1月14日推出。

《SONIC》最新作移植SEGA SATURN？



正當大家期待着12月23日Dreamcast《SONIC ADVENTURE》的時候，SEGA卻突然宣布為前代機種SEGA SATURN，推出以《SONIC》為題材的作品——《SONIC 3D～FLICKIES' ISLAND～》，不過遊戲並非原創作品，只是取材自兩年前海外推出遊戲的移植版本，由於遊戲未曾在日本方面正式推出，所以也具有一定的吸引性。回說遊戲方面，遊戲是以平面映像、3D形式進行，雖然玩法基本不變，但是空間感就大大增強，而且在SEGA SATURN版本中，BONUS STAGE更會以3D POLYGON效果表現，加上原創的CG OPENING MOVIE，絕對是不容錯過的作品，遊戲對應SEGA MULTI CONTROLLER，定價3800日圓，預定99年1月14日推出。

潛入作戰《Cypernetic EMPIRE》



由WOLFTEAM製作、集解謎和動作元素於一身的PlayStation最新冒險遊戲《Cypernetic EMPIRE》，剛於日前公布。遊戲以近未來為舞台，故事圍繞爭奪古文名物「CUBE」為中心，透過各種方法潛入敵方陣地，是遊戲最大魅力的地方。遊戲對應ANALOG CONTROLLER和DUAL SHOCK，價格未定，預定99年3月發售。

《超時空要塞MACROSS》登陸PlayStation



以八四年公開的劇場ANIMATION為藍本的射擊遊戲《超時空要塞MACROSS～可有記起愛～》，去年於SEGA SATURN上推出時大獲好評，現在決定移植至PlayStation之上。遊戲以完全移植為目標，現在暫未發表有新要素加入，同樣由BANDAI VISUAL製作，預價6800日圓，預定99年3月發售。

《ROCKMAN DASH》外傳登場



《ROCKMAN》系列PlayStation原創作品《ROCKMAN DASH》，推出後大受好評，現在宣布推出其外傳《多倫與哥寶》(暫稱)，延續未完的故事。回說外傳《多倫與哥寶》，顧名思義，遊戲就以《ROCKMAN DASH》中的女歹角「多倫」作為主角，帶領四十名忠心的部下「哥寶」，進行各場不同形式的戰鬥，內容非常豐富，可是價格及發售日均未定。

BY：非洲

死鬥

截稿前當晚...
機神：「點呀，仲有幾多嘢未起呢？份《Culdcept for PlayStation》OK未？」
非洲：「係咪由SATURN移植到PlayStation嗰一隻CARD GAME」
機神：「咪就係MEDIA FACTORY出嗰隻囉，今次啲CARD好似有成300種咁多，仲話對應埋DUAL SHOCK，咁你完成度有幾多先？」
非洲：「90%啦。」
機神：「吓！？快啲手啦！」
非洲：「最快都要99年春呀，慢慢等啦！」





■《Culdcept for PlayStation》











輝爺

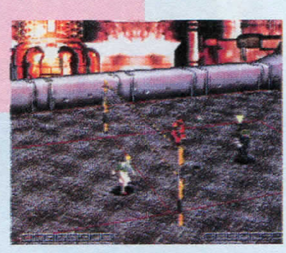
每一次死鬥總會有一兩個搞事嘅電話打嚟。
「嘟嘟...嘟嘟...嘟嘟...」
非洲：「邊個咁夜打電話嚟？」
KOTARO：「咁夜打電話嚟，一定係自己友，聽啦。」
非洲：「......」一拎起電話就收咗線，如是者三四都係咁。
非洲：「下一次拎起電話就即刻勁鬧先得！！」
「嘟嘟...嘟嘟...嘟嘟...」非洲一拎起電話整裝待發之際...
「HECT將暫定99年2月18日會在PlayStation推出一隻GAME，叫做《超戰鬥球技》，價錢係5800日圓。係一隻以沙灘排球為主嘅遊戲，遊戲中一共有成20個角色，而且每一個角色都會6種以上的必殺球，只要玩者看準時間輸入指令便可。」講到哩一度就CUT咗線。
「嘟嘟...嘟嘟...嘟嘟...」個電話又響，非洲以為今次又有好嘢
非洲：「......」一拎起電話又收咗線，並對住KOTARO露出一臉無奈嘅表情
KOTARO：「搵輝爺㗎。」





■《超戰鬥球技》





有機會

非洲：「我決定比過機會佢。」
KOTARO：「比邊個？」
非洲：「係金沢文子。」
KOTARO：「比乜嘢機會？」
非洲：「乜你唔知99年2月4日會出一隻有金沢文子登場嘅遊戲咩？。」
KOTARO：「我知。係由日本物產推出嘅花札牌遊戲，故事係講金沢文子比人捉咗，然後玩者就要進行12場比賽，如果全部獲勝就可以救到佢吖嘛，而且暫定售價為5800日圓，機種係PlayStation。」
非洲：「遊戲中仲可以睇到一啲金沢文子嘅特別相。」
KOTARO：「係？咁我都要比個機會佢喇。」
非洲：「比乜嘢機會？」
KOTARO：「梗係買隻GAME嚟支持吓啦！」







■《祇園花2~金沢文子篇~》

下回放映

NEW GAMES OF 3/12~10/12

PlayStation

12月3日

多拉A夢 大雄與復活之星(復刻版)
EPOCH 社
2800 日圓 ACT

Neo ALTAS(THE BEST)
ARTDING
2800 日圓 RPG

GODZILLA:TRADING BATTLE
東寶
6800 日圓 TAB

SOUND NOVEL EPISODE 2 鎌鼬鼠之夜 特別篇
TUNE SOFT
4800 日圓 AVG

久遠之絆
HORK
5800 日圓 AVG

最強東大將棋
每日 COMMUNICATION
6800 日圓 ETC

THE FAMILY RESTAURANT
ARTDING
5800 日圓 SLG

前進吧!海賊
ARTDING
5800 日圓 SLG

大戰略 MASTER COMBAT
OZ CLUB
6800 日圓 SLG

CAPCOM GENERATION~第5集 格鬥家門~
CAPCOM
5800 日圓 FIG

玉繭物語
元氣
5800 日圓 RPG

三國誌 RETURNS (KOEI 定番系列)
KOEI
1980 日圓 SLG

信長之野望 RETURNS (KOEI 定番系列)
KOEI
1980 日圓 SLG

DANCE !DANCE !DANCE !
KONAMI
5800 日圓 ETC

HARD EDGE
SUNSOFT
5800 日圓 AVG

OUTLIVE Be Eliminate Yesterday (SUN COLLECT BEST)
SUNSOFT
2800 日圓 SLG

STONE WALKERS (SUN COLLECT BEST)
SUNSOFT
2800 日圓 ETC

SPACE INVADER 2000
TAITO
2000 日圓 STG

R4-RIDGE RACER TYPE4-
NAMCO
5800 日圓 RAC

R4-RIDGE RACER TYPE4-連手專用掣
NAMCO
7980 日圓 RAC

橫越美國ULTRA QUIZ復刻版
VICTOR SOFT
2800 日圓 TAB

KLAYMEN KLAYMEN (THE BEST)
RIVERHILL SOFT
2800 日圓 ACT

J LEAGUE實況WINNING ELEVEN'98-'99
5800 日圓 ACT

LORD MONARCH~新・佳亞王國記~
東芝 EMI
5800 日圓 SLG

BOMBER MAN
HUDSON
5800 日圓 ACT



超級機械人大戰F
BANPRESTO
6800 日圓 SLG

TSUMU
HECT
4800 日圓 PUZ

MAVI BABY STORY
POLOS
5800 日圓 SLG



悠久幻想曲 ensemble

12月10日



佐久馬式人生遊戲
TAKARA
5800 日圓 TAB

ZIGZAG BALL
UPSTAR
5800 日圓 ACT

專業麻雀PLUS 2
ATHENA
4800 日圓 TAB

PITFALL
VICTOR SOFT
5800 日圓 ACT









學校創作室!!2
VICTOR SOFT
5800 日圓 SLG

SOUL MASTER (KOEI THE BEST)
KOEI
2800 日圓 SLG

三國誌英傑傳 (KOEI THE BEST)
KOEI
2800 日圓 SLG

七個之秘館 (KOEI THE BEST)
KOEI
2800 日圓 AVG

提督之決斷 (KOEI THE BEST)
KOEI
2800 日圓 SLG

WONDER TREK
SCE
5800 日圓 ACT

花札REAL 3D
SOLAN
4800 日圓 ETC

政治遊戲! POTASTAS (復刻版)
DAZU
2800 日圓 SLG

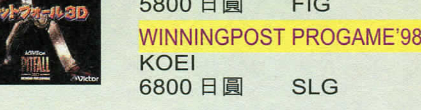
LUCIFFER RING
東芝 EMI

SATURN GAME

12月3日

續 初戀物語~修學旅行~
德間書店 INTERMEDIA COMPANY
7800 日圓 AVG

CAPCOM GENERATION~第5集 ~格鬥家們
CAPCOM
5800 日圓 FIG



WINNINGPOST PROGAME'98
KOEI
6800 日圓 SLG





12月10日

NOEL 3
PIONEER LDC
6900 日圓 AVG



MY FAIR LADY~VIRTUAL 麻雀II~
MICRONET
8800 日圓 TAB



PRINCESS CROWN(SATURN COLLECTION)
ALTUS
2800 日圓 RPG



ROCKMAN X4 (SATURN COLLECTION)
CAPCOM
2800 日圓 ACT





琉璃色之雪
KID
6800 日圓 AVG

仙窟活龍大戰 (SATURN COLLECTION)
NEVERLAND COMPANY
2800 日圓 SLG



悠久幻想曲ensemble
MEDIAWORKS



訂閱《遊戲誌》送

免費送你價值¥2980手提 beatmania 遊戲機！！

《beatmania》熱潮席捲全港，12月手提版《beatmania》遊戲機更肯定會成為城中焦點。現在只要你訂閱《遊戲誌》一年，你不單可以8折價錢買到至精至專業的《遊戲誌》，還可以免費得到這部手提版《beatmania》遊戲機。你怎可以錯失良機！！填妥訂閱表格辦理訂閱手續吧。

請沿虛線剪下

《遊戲誌》訂閱表格

請以中文填寫姓名地址

姓名：________________

地址：________________

____

____

聯絡電話：(日間)________________

(夜間)________________

郵寄地址：(如與上列地址不同)________________

____

____

付款方式

□現金(請親臨「遊戲誌尊賣店」辦理訂閱手續)

□支票　支票號碼：#________________

領書站編號：________　店名：________________

訂閱詳情

本人欲自第______期開始訂閱《遊戲誌》：

□一年(26期)：港幣$728.00(奉送手提版《beatmania》遊戲機一部)

□半年(13期)：港幣$364.00(奉送《遊戲誌98年鑑》特別版)

備註：

- ◆如果以現金付款，謹記提取訂閱收條。
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」，並於背面寫上訂閱人中文姓名
- ◆支票訂閱請將訂閱表格連同劃線支票（請勿用釘書釘），寄香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心七字樓，信封面請註明「訂閱《遊戲誌》」字樣。（恕不接受郵寄現金）
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列之金額不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕訂閱之權利
- ◆查詢熱線：2865-7617
- ◆ 贈品換領券和《遊戲誌》換書券（如適用）將於辦妥訂閱手續後7天內寄出

訂閱《遊戲誌》三大貼身着數！

一. 全年26期《遊戲誌》8折優惠。

二. 訂閱一年《遊戲誌》可獲贈價值¥2980手提版《beatmania》遊戲機一部

三. 全港八十多個報攤可供領取

港、九、新界《遊戲誌》領書站

編號	檔名	地址	電話
G2	遊戲誌灣仔專賣店	灣仔道188號東方188商場1樓117室	28914448
67	小和	灣仔軒尼詩道杜老誌道交界同豐大押門口	25985539
61	克仔記	灣仔莊士敦道49號稻香海鮮火鍋酒家門口	25200912
60	福字	灣仔莊士敦道福臨門門口	28669695
64	魚王	灣仔摩利臣山道16號(7-11)門口	28935476
66	金牌	灣仔駱克道481-483號嘉禾餐廳門口	28335277
58	嘉榮書報社	銅鑼灣皇室堡對面	28821562
65	叔字	銅鑼灣記利佐治街	28955456
59	歐亞書報社	北角英皇道668號健康村第二期4號	28118116
68	JUMBO GRADE	太古城中心256號舖	25699063
63	麗記報社	筲箕灣東大街110-112明華酒樓右側	25601986
57	西灣金點	柴灣小西灣商場115A號舖	28893154
56	世昌雜誌業務	柴灣杏花村地下鐵站4號舖	25950544
21	周記報檔	中環大道中39號華人行	94129864
18	森記書報社	中環地鐵站內E1A號舖(近美心餅店)	29051706
22	芝記書報社	中環安樂園大廈門口	94374898
62	珍寶雜誌屋	中環金鐘廊L8-9號舖	28669838
25	卿記	中環遮打道文華酒店側(天星碼頭隧道入口)	25256805
20	森記書報社	香港中環機鐵站28號舖(香港站A出口)	25010828
19	森記書報社	香港中環機鐵站9號舖(近萬寧)	25256383
23	創業雜誌報社	西環屈地街22號地下	25491209
24	潘記書報社	香港仔大道183號記粥粉麵門口	25525977
69	九龍金點	尖沙咀地鐵站內10B店舖	23750420
72	鴻運書報社	尖沙咀佐敦道20號南洋銀行門口	27352812
74	輝記報社	尖沙咀明輝中心G05	27224892
73	大口記報社	尖沙咀恆生銀行門口金馬倫道9-11號	90284745
75	金鑾公司	尖沙咀新世界中心廣場L021A	23694649
76	大富豪	尖東文華中心賽馬會側	23115011
71	森記書報社	九龍機鐵站26號舖(近優之良品)	23756788
89	強記報社	油麻地彌敦道543號(地鐵站碧街出口)	27704766
G1	遊戲誌九龍專賣店	旺角彌敦道602號CHIC之堡3樓324舖	23911067
35	世昌雜誌業務	旺角火車站2號舖	23939903
34	世昌雜誌業務	旺角地下鐵站3B&3C號舖	23900785
33	JUMBO GRADE	旺角新世紀廣場一樓190號舖	22643011
37	昌記	旺角電腦中心門口	23329729
36	信記	旺角銀行中心門口	23947902
38	偉國行	荔枝角美孚影都戲院側	27430208
08	世昌便利店	紅磡火車站H3&H12號舖	21421095
16	林記	紅磡鶴園街豪苑飲食中心門口	23344254
14	埔字	黃埔花園二期時尚坊G28B	27646807
13	龍鳳書報社	黃埔花園八期萬有街市門口	23568777
17	柏記	黃大仙東南西北座	23511428
12	森記書報社	黃大仙鳳凰新村翠鳳街9號地下	23506055
15	杜海記書報社	樂富中心LG4(近地鐵出口)	23381421
09	世昌便利店	九龍塘火車站2號舖	23381162
90	周字報社	鳳德村商場205號舖	23220147
10	雲山金點	慈雲山商場三樓322號舖	22423451
50	正記書報檔	牛頭角道171-2181號街市側	27542238
54	池記	牛頭角道77號淘大商場聖安娜餅屋門口	23456999
49	燦記書報社	官塘裕民坊28號門口	23456977
48	森記書報社	九龍灣地鐵站內OB10舖	27511395
53	厚德	將軍澳厚德村街市正門門口	26236600
55	成之傑	藍田平田村商場三樓	92309846
39	世昌便利店	大圍火車站1號舖(閘內)	26022698
40	禾輋金點	沙田輋商場77號舖	26933242
44	傳真	沙田河畔花園河畔城酒家門口	26365190
43	昌字	沙田第一城中心商場地下2AA	26377308
45	新字	沙田第一城中心銀城商場36號	26488315
47	九記書報社	沙田第一城街市1號	26356271
92	現代新聞雜誌社	沙田廣場3樓36號舖	26979738
46	波記	馬鞍山新港城街市	26332998
41	鞍山金點	馬鞍山頌安村商場地下5號舖	26330093
03	世昌便利店	大埔火車站1號舖	26583382
01	世昌雜誌業務	大埔火車站11號舖	26518922
02	世昌便利店	大埔火車站11號舖(閘內)	26851909
88	森記書報社	大埔廣場地下10A	26648984
04	世昌便利店	粉嶺火車站1號舖	26822309
07	太陽報社	粉嶺火車站新出口	26825450
05	世昌便利店	上水火車站1號舖	26689318
52	開記超級市場	西貢福民路京華樓2號地下	27910061
51	小英雄書報社	西貢親民街西貢大廈28號地下	27926120
86	明記	葵芳好爵中心	24233052
85	新興	葵興新葵興商場二樓	24236824
83	雜誌中心	青衣村商場2樓	24314757
84	玲利書報社	荃灣石蔭石宜路2號錦華大廈地下C1舖	24205959
82	森記書報社	荃灣南豐中心A056號舖(近美心酒樓)	24024311
78	報業金點	荃灣愉景新城購物商場三樓L322號舖	24991110
81	森記書報社	荃灣綠楊商場F13號舖(近美心酒樓)	24024311
32	寶豐書報社	屯門良景商場332號舖	24560595
27	新時代書報社	屯門時代廣場翼二樓D舖	24592811
28	成字	元朗天水圍天耀村街市	24451305
91	天字報社	屯門悅湖山莊商場地下	26189777
29	倪字	元朗合益路43號地下	24733998
31	浩字	元朗嘉好酒樓門口	24734976
30	優質書報社	天水圍新北江商場A188舖	24465884
87	金豐報紙	東涌富東村街市地下37號舖	26334663